Введение: Смех на ветру

Койот будет последним живым существом на Земле,
После того как исчезнет человек, исчезнут бизоны,
И мир погрузится во мрак.
И тогда, в кромешной тьме эхом прозвучит
Вечный зов койота.

Легенда североамериканских индейцев.

Многое нужно понять в своей новой жизни, больше, чем ты можешь себе представить. Но есть две вещи, которые ты должен узнать прежде всего. Первое - это то, что есть куда больше таких как ты, чем ты видишь. Я - Нувиша, так же как и ты - Нувиша. Мы - только двое из многих. Вторая вещь, которую ты должен понять - то, что я просто разговариваю с тобой - секрет. Мы не говорим о нашей силе на случай, если кто-то захочет нас выследить и убить. Я еще расскажу об этом позже.

Ты, вероятно, думаешь, что твоя жизнь кончена. Это неправда, она едва началась. Я покажу тебе этот мир в истинном облике, и ты поймешь, что он больше всего, чего видит большинство людей. Эти знания нужны, потому что когда ты поймешь мир, ты начнешь видеть юмор. Юмор важен. При долгом беге это самая лучшая штука.

Почему юмор важен? О, дорогой, возьмем хотя бы это. Присядь - это может занять некоторое время. Ничего не доказывай себе, просто прими, как данное. Юмор важен, потому что он поможет увидеть нужную позицию. Мой учитель обычно говорил, что он "предпочитает смотреть на мир прищуренными глазами и со стороны". Я вижу, глядя на твое лицо, что ты не понял эту фразу. Поймешь еще. Ты только наберись терпения. В долгом беге все всего лишь выбор позиции. Сощурившись и в стороне - отличный ракурс.

Койот - наш отец. Он немного спрашивает с нас, но то малое, что он от нас требует в этом мире, он требует серьезно. Проще подчиняться его порядкам, чем игнорировать их. Потому что - говорю, чтобы ты лучше услышал - характер Койота - это в тысячу раз хуже любого

стихийного бедствия о котором ты читал. Когда он злой - он с тобой шутит. Поверь мне, его шутки опасны. Ты можешь умереть, когда посмеешься над ними.

Мы не одиноки. Есть и другие оборотни и все они думают, что мы - просто уродцы для мира. Вот почему мы даем им подумать. Если они считают нас безвредными, они не поймут, чего мы добиваемся. Меня зовут Локи Хохотун. Оставайся со мной, я научу тебя.

Глава 1. Правда о мире

Курсивное начертаниеОбезьяна преследует всё, но никогда не ловит это,
Потому что она немедленно интересуется другой вещью.
Всегда присутствует радость от манипуляций и прыжков,
Но всё это сопровождается диким беспорядком.

-
Хануман. Махабхарата.

О Начале Мира

И в Начале был Койот, и был Он один-одинёшенек. Запомните это, чтобы понять всё остальное. В самом Начале, когда мир был нов, Койоту было нечем заняться. У Него не было никаких друзей, Ему было не с кем даже поболтать. И Он решил сотворить других. Вначале Он сделал уток, поскольку ему нравилось с ними болтать и находится в их компании. Он сотворил воду, чтобы её струи пели Ему, пока Он спит. Позже, Он устал от воды и уток, и решил сотворить остальную часть Земли. Он затянул ту песнь, которую Он пел, когда творил уток и воду. Его песнь была длинна и прекрасна, и множество существ пришли со звёзд, дабы слушать пение Койота. Они пока были плохо знакомы с Землёй, но они были благодарны за это место для отдыха, и остались на Земле. Некоторые из новоприбывших были животными, но вместе с ними на Землю пришли и монстры. Что? О монстрах поговорим в другое время, а пока я продолжу своё повествование. Позднее Койот создал несколько существ, известных под именем platypus. Он создал их свободными,

поскольку не нуждался ни в рабах, ни в слугах, ни в безмозглых существах. Поскольку Койот хотел, чтобы у Него было как можно больше разнообразных собеседников, поэтому Он старался, чтобы каждое из Его творений было своеобразным и индивидуальным. Койот повторял свою песнь много раз, изменяя её, и наблюдая – что получается в результате. Всё новые и новые существа появлялись на Земле, и Койот тщательно изучал их. В глубине души Он – трюкач и обманщик, а лучший способ обмануть кого-то состоит в том, чтобы казаться безопасным. Койот научился принимать формы всех других существ, так, чтобы Он мог всегда казаться безопасным. Со временем, Койот сделал так, чтобы большинство существ забыли звезды и остались на Земле. Отныне у них нет никакого другого дома. Луна, сияющая на небесах, и дарующая свой свет, когда она в хорошем настроении, была очень расстроена, когда Койот создал Землю. Койот, вскричала Она, Ты создал место, более приятное и красивое, чем Я, и все мои дети, все, кто жил на моей поверхности, покинули меня.

Койот сказал, улыбнувшись, Луна, Ты столь же прекрасна, как и любое другое существо, которое когда-либо существовало. Тебе нечего боятся за тех, которые покинули Тебя на время. Ты всё еще рядом, и они возвратятся к Тебе в должный час, когда они будут готовы к этому.

Луне не понравился ответ Койота. Верно, Я прекрасна, но Земля прекраснее меня, а Я так одинока.

Ты никогда не будешь одинока. Я буду петь для Тебя каждую ночь, пока Солнце спит. Отныне я буду воспевать Твою красоту, поскольку не хотел я, чтобы Ты потеряла то, о чём Ты так заботилась.

Но что Я буду делать днём? Пока на небе Солнце? спросила Луна.

Солнце будет Тебя согревать и успокаивать в течение дня. А каждую ночь я снова и снова буду петь для Тебя. Это – всё, что Я могу сделать.

Луна всё еще была обижена, но согласилась с предложением Койота. Но Её настроение непостоянно. Иногда Она принимает извинения Койота, но в иные дни Она требует от Него большего. Когда Луна озаряет своим светом Землю, всё созданное Койотом выглядит еще более прекрасным. Но когда Она сердится, то отворачивает свой лик от Земли… Койот поёт Луне, и вместе с Ним поём и мы, Его дети.

О том, почему порядок вещей в мире не такой, как должно

Конечно, Койот совершил несколько ошибок. Но таков был Его путь. Одной из самых больших Его ошибок было то, что Он создал людей. Койот творил их так, чтобы они жили на Земле и были друзьями всем животным, но Он сделал их из останков чудовища, и многие люди всё еще держали пути того чудовища близ своих сердец. Вначале всё было хорошо. Но потом люди стали алчными и жадными. Многие существа приходили к Койоту и говорили Братец Койот, эти люди глупы. Им здесь не место.

Койот задумался о сказанном, и молвил в ответ, Да, они глупы, но они уже в этом мире, и я не могу заставить их уйти прочь. Мы должны их научить и наставить на Истинный Путь.

Из чащи лесной вышел Волк, и многих людей взял он в лапы свои. Он сказал, что возьмёт самых достойных из них в свою стаю. Они будут сильны, как и я, и я научу их уважать этот мир.

Койот усмехнулся и ответил Волку: Это хорошо, поскольку, если люди будут жить в этом мире, они нуждаются в наставлении и водительстве. Возможно, некоторых человеков буду учить и Я сам, а может, и нет. Не принял еще решения Я.

Кошка, которая всегда завидовала Волку, сказала, что и она возьмёт себе людей в ученики. Они будут учиться быть свободными, и будут знать, как охотится и как себя защитить.

Ей Койот ответил всё то же: Это хорошо, поскольку, если люди будут жить в этом мире, они нуждаются в наставлении и водительстве. Возможно, некоторых человеков буду учить и Я сам, а может, и нет. Не принял еще решения Я.

Акула собрала немного людей и научила их плавать. Они будут жить в море, где они не смогут причинить вреда тем животным, что обитают на суше.

Медведь мягко взял несколько людей своими когтями. Я буду учить их любить Землю. И, когда будет на то нужда, они помогут мне заботиться о том, чтобы Мать-Земля была сильной и здоровой.

Ворон взял несколько людей в своё гнездо, вскормив их там. Я научу их летать, и будут они из поднебесной выси, что выше облаков, наблюдать за миром. Так, они всегда смогут предупредить других о грозящих напастях.

Крыса тоже взяла себе немногих. Она улыбнулась остальным и унесла людей этих прочь. Ничего не сказала она, чему будет она их учить. Скрытна Крыса и тайны свои крепко хранит.

Ящерица собрала несколько людей, чтобы открыть им тайны прошлого. Они будут помнить всё, о чём прочие забудут, и в должный час поведают они эти тайны.

Змея обернула свои кольца вокруг нескольких людей, и скрыла их не земле, где она жила. Они будут учиться ползать, и они будут учиться плавать и прятаться в глубине рек. Они научатся лазать по деревьям и менять свои цвета.

Наконец, Паучиха вышла вперёд и забрала оставшихся людей в свои сети. Они изучать красоту создания прекрасных сетей, и красоту от правильного заманивания в ловушку их добычи. Они будут пить кровь своих врагов, а также научатся защищать свои посевы от насекомых, которые уничтожили бы их.

Каждому из этих животных Койот сказал те же слова, что сказал Волку. Все были рады. Но затем слово взял

Червь. Он был слеп, и искал людей на ощупь, но найти их не смог. Братец Койот! - он закричал – Я бы тоже помог людям, но не вижу я их.

Улыбнулся Койот и кивнул головой. Братец Червяк, твоя сестра, Паучиха, забрала всех кто оставался, поскольку считает она, что её Путь самый лучший.

Глуп её Путь - молвил Червь – ежели она осуществила бы всё, что задумала, то мир был бы опутан бесконечными сетями, и ничто не могло бы двигаться, не застревая навеки.

Вздохнул Койот, зная, что прав Червь. Возможно, если бы ты с ней поговорил, то смог бы её убедил дать тебе несколько людей в ученики, чтобы они изучали и твой Путь.

Я попробую, Братец Койот, но не думаю, что она будет слушать меня.

Может быть, Я помогу тебе, Братец Червяк? - предложил Койот.

Нет, не хочу я Твоей помощи - Червь возопил – ежели Ты мне поможешь, то я должен буду потом Тебе должен, и этого я не желаю.

И пока Койот наблюдал, Червь скользил к Сети Паучьей и прошептал Паучихе: Сестра, я тоже хотел бы учить людей, но не могу; ты забрала их всех. Можно я тоже возьму несколько, чтобы учить их?

Паучиха, сидя в центре своей паутины, думала над словами Червя. Потом она ему ответила: ты можешь взять столько людей, сколько сможешь освободить из моей паутины, Братец Червь, но ты должен будешь взять их оттуда сам.

Червь улыбнулся и начал подниматься. Собрал на своей спине многих людей, освободив их из паутины. Но неповоротлив он был. И на каждого собранного им, было десять тех, кто выпал из паутины и сбежал, отказавшись учится у животных. Вскоре собрал Червь множество людей.

И когда, наконец, он удовлетворился, попытался он выбраться из паутины и понял, что сам он застрял. Сестра Паучиха, я застрял в сетях твоих. Ты выпустишь меня?.

Паучиха глянула вниз на Червя и усмехнулась: нет, Братец Червь. Ты попал в мои сети и ты теперь мой. Должен ты будешь остаться со мною, до скончания веков составив мне компанию.

Червь кричал и звал на помощь, но никто не услышал его, кроме Койота. Посмотрел Койот на всё это и рассмеялся: Хорошо ты застрял, Братец Червь! Я помог бы тебе, но думаю, что ты получил урок. Видел Я, сколь много людей попытался ты взять у Сестры, и Я должен сказать, что жаден ты очень.

Не был я жаден - молвил Червяк – я просто желал их спасти от Сестры Паучихи, поймавшей их в сети. Она пожрёт их все мечты и помыслы так, как будто это мушиная кровь.

Увы, это так, но таков её Путь - молвил печально Койот и кивнул головой – однако, думаю Я, что и ты проявил свою жадность, поскольку это твой Путь. Ты всегда голоден и ешь больше, чем можешь. Я оставлю тебя здесь, в паутине, и время от времени буду смотреть, приходя, каково тебе здесь. Попросишь ли ты Моей помощи теперь, зная, что в будущем должен за это Мне будешь? Как только попросишь ты помощи Моей – помогу Я тебе.

Никогда!, - возопил Червь, пытаясь вырваться из паутины сам. Но лишь крепче застрял он, запутавшись в сетях. Никогда я не попрошу Твоей помощи, Братец Койот, поскольку ты смеёшься надо мною.

И ушел Койот, усмехнувшись. Посмеялся Он над безумием Червя. Паучиха тоже рассмеялась, зная, что теперь Червяк от нее сам никогда не сбежит. Не смеялся Червяк. Начал он кричать и плакать, и всё еще кричит и плачен он в наши дни. Поэтому в мире пошло всё наперекосяк, отсюда все беды мира пошли.

Никогда! Запомните! Никогда не рассказывайте эту историю другим оборотням! Поскольку они будут считать,

что Койот был неправ, и винить его во всех бедах мира. Но мы лучше знаем. Прав был Койот! Червь однажды освободится из своего узилища. Как только он пожелает и попросит об этом Койота. Койот же оставил Червя там, потому что Червяк – глуп и жаден, как и все те, кто следуют за ним.

Койот решил покрыть причинённый ущерб. Он решил сделать это по-своему. И Он создал нас. Из людей, которые сбежали из Паучьей Сети, Койот выбрал самых лукавых, хитрых и смелых. И научил Он их быть такими же, как Он сам. Он обучил их. Он изменил их. Теперь они больше не были простыми людьми: они стали тем, кто мы есть. Они стали Нувиша.

Это – правда. Всё так и было. Но есть здесь и толика лжи. Но в этой истории – гораздо больше правды, чем другие оборотни могут понять. Не готовы они знать ту правду, которую знаем мы.

История до Войны Гнева

Как мир стал маленьким

В то время, как многие из оборотней уже вели меж собою мелкие войны, с целью удержать клочок леса или берег озера, мы, Нувиша, занимались тем, для чего мы были созданы. Мы искали правду обо всех вещах в этом мире. Любопытство – возможно, наша сильнейшая слабость. Но, одновременно – это наш великий дар. Нет такой загадки, которую мы бы отказались разгадать, независимо от того, сколь она сложна. Как только загадка разгадана – мы ищем другую, мы идем дальше, поскольку немногие из нас имеют возможность подолгу находится на одном и том же месте. Место, которое недавно казалось нам прекрасным и замечательным, вскоре стареет и становится тоскливым. Также как и мы в своё время начали путешествовать, Койот также стал посещать другие места. Он оставил Мать-Землю и посетил по всем закоулкам Умбры, ища новые места и новые тайны, которые можно узнать и разгадать.

Вначале мы были рады путешествовать только по нашим землям, стремясь найти новые и невиданные вещи,

которых никогда не видели прежде. В те дни последышей Вирма было немного. Да, это тот самый Червь, о котором я говорил раньше, но сведенный с ума обманом Паучихи. Несмотря на то, что существ Вирма тогда было сравнительно немного, это было достаточно, чтобы наши путешествия стали опасными. Однако, были горы, которые мы должны были увидеть, и пещеры – чтобы их исследовать. Это было важнее безопасности. Мы узнали много вещей, и каждый раз рассказывали о них Койоту, за что она награждал нас Дарами – уловками, которые мы могли применять для обмана других.

Слишком скоро наши земли нам наскучили, и даже горы с их загадками перестали нас удивлять и восхищать, поэтому мы стали путешествовать по другим землям. Но народы тех земель не любили странников. Койот увидал это, и научил нас особому Дару. Как я уже говорил, в начале времен Койот изучил все существа, которые пришли в этот мир, и стал знать их пути лучше, чем знали они их сами. Это Он сделал, чтобы подражать им. Когда Койот узнал о случившемся, Он пришёл к своим детям. Койот научил нас менять кожу, принимая облик других существ, чтобы мы могли появляться пред незнакомцами в их облике или облике их соседей. Прежде, чем викинги пересекли море на своих боевых кораблях, Нувиша уже узнали обо всех странах, что есть на Матери-Земле. Что? О – мы называем Её Мать-Земля в знак глубочайшего уважения. Койот никогда не был самым заботливым из отцов, и Земля сделала много, чтобы беречь и лелеять наш народ во времена его юности. Другие называют Землю по-своему. Гару – избранники Волка – называют Её Гея, и считают, что это единственное имя, достойное Её. Помните об этом, когда вы сталкиваетесь с ними.

А где были мы? О, да. Мы путешествовали по многим странам, и изучили множество людей и народов, время от времени возвращаясь на свою родину и собираясь вместе, чтобы рассказывать друг-другу о наших похождениях. Таким образом, мы познали тайны прочих оборотней, и узнали, как смешиваться с ними, не вызывая подозрений. Во многих землях, которые мы посетили, их обитатели не уважали Койота, поскольку считали, что не знали о Нём. Но они просто не узнавали Его, когда мы говорили о Нём под

этим Его именем. На самом деле они знали Койота, но под другими именами. В действительности – Он только один, но поскольку Он обманщик, и часто менял своё имя. Для него это столь же естественно, как переодеться в новое одеяние.

По правде говоря, Койот – единственный Трикстер. Но поскольку Он Трикстер, Его знают во многих формах и под многими именами. И мы должны знать эти имена. В некоторых местах Его называют Ти Малик, паучий тотем. В части европейских земель Его называю Локи, бог обмана. Также Он называется Ворон, оборотень; Огма, бард; Шочипилли, бог удачи. Он бог удачи и в Китае, где Его называют Чунг Куэль. В Египте его называют Птах, египтяне знали, что Он создал Мать-Землю и поведал всё, что только было надо знать о небесах. В Греции Его называют Пан, и помнят Его легендарную любвеобильность. В Японии Его называют Кисидзётен, и это единственное имя, под которым Его считают женщиной. У Него есть еще и другие имена, но, по правде говоря – всё это Его имена, имена Трикстера. Мы называем Его Койотом, поскольку это было Его первое имя.

Много лет мы действовали как Его любимые дети, постоянно обманывая других, чтобы они делали самую тяжёлую работу. Это может кому-то казаться жестоким, но это – путь Койота, и поэтому – это наш путь. Мы знаем о великой битве между Вирмом и Ткачом – под этим именем другие знают Паучиху – но эта правда режет слух. В наших проделках и шутках был определенный вред для других, мы это знаем. Но. Времена меняются, и чем больше они меняются, тем больше должны меняться и мы вместе с ними. Это тайна, неизвестная большинству существ, населяющих Мать-Землю. Это тайна только потому, что они не хотят знать правду. Койот это видит и Ему от этого грустно.

Первый Урок

Койот долго думал о том, как люди влияли на Мать-Землю. Мало что Он мог сделать, поскольку не желал Он вредить тем, кому Он предоставил свободу. «Все должны жить так, как они сами для себя выбрали, и Я не могу

говорить им, что надо жить иначе», говорил Он. Однако, Он не мог позволить продолжаться тем изменениям, причиной которых стали люди, не предоставляя хотя бы немногим возможности увидеть их собственные ошибки.

Великая война между Вирмом и Ткачом причинила много неприятностей, очень много, и Койот не мог больше посещать Мать Землю, не рискуя причинить Ей вред. Из-за борьбы между Вирмом и Ткачом сети Паучихи стали совсем запутанными, и Мать-Земля попала в эту ловушку. Если бы Койот вернулся, то Великая Сеть Ткача причинила бы Матери-Земле огромный вред, сильно ранив Её. Поэтому, Койот решил что Нувиша должны взять на себя Его обязанности. Поначалу они воспротивились, утверждая, что если они начнут учить других тому, как правильно видеть мир, они больше не смогут играть шутки в честь Койота. В ответ Койот рассмеялся и ответил нашим предкам: Вы не поняли того, что Я вам сказал. Самые лучшие шутки это те, которые учат слышать правду. Вы никогда не должны прекращать своих шуток и уловок, но вы должны их использовать для того, чтобы преподать другим то, что вы уже знаете.

Таким образом, наши предки слушали Койота и узнали о самом лучшем виде развлечения, который можно было только себе представить. Койот научил нас бродить среди звёзд. Мы были первыми, кто оставили Земное Царство и шагнули в Умбру. Это – то, что делает нас особенными. Мы – учителя. Мы должны учить других, но никогда мы не должны позволять им узнать, что мы их учим. Это наша священная задача и первейшая обязанность, но мы всё еще можем учить других, и при этом развлекаться.

Новые лица в Чистых Землях

То, что мы просто всегда называли нашей родиной, наши кузены – Вендиго и Уктена называют Чистыми Землями. Конечно, они – Гару, это верно, но они не столь плохи, как Гару из других концов света. Потомки Фенриса, Черные Фурии и Гуляющие по Стеклу – они все из других мест, и все они не в меру темпераментны и отличаются ребячеством. Правда, и мы тоже отличаемся ребячеством,

но мы в этом отношении лучше их. К слову о ребячестве – если ты не прекратишь волноваться и сейчас уйдёшь – то пропустишь самую интересную часть истории, и я потом не буду тебе её повторять.

Наши кузены называли этот край Чистыми Землями, потому что Дети Ворона, Дети Кошки, Дети Волка и наш народ упорно трудились для того, чтобы Дети Вирма не могли вредить Земле. Их не удалось уничтожить, но их смогли вогнать в глубокий сон, и в этом состоянии они не представляли угрозы. Уктена изо всех сил старелись следить за тем, чтобы они не проснулись и не принесли больше горя. В те дни эти земли были мирными и прекрасными. Спустя бессчётное число лет после того, как мы в древности пересекли океан, чужестранцы прибыли в Чистые Земли. Некоторые из Чистокровных уже слышали о них, потому что мы любили рассказывать о других землях. Они опасались европейцев, но мы думали, что успели хорошо их изучить, и мы не боялись. Не волнуйтесь - сказали мы – они только с любопытством осмотрят наши земли и вернутся туда, откуда они пришли. Мы не думали об их странных верованиях в одного Бога, или о том, как они бесконечно спорят меж собою, решая, как именно надо правильно поклоняться их Богу. Мы не думали, что именно их единый Бог увёл их от их собственных стран.

И мы оказались дураками.

Когда европейцы прибыли в Чистые Земли, казалось, что они прибыли с миром. Мы думали, что это хорошо, и мы пожелали поделиться с ними нашей землёй. Поскольку Земля не принадлежит нам, мы принадлежим Ей. Земля не нуждается в нас чтобы выжить. Если бы мы покинули те места, то это было бы лучше для того, чтобы поделится землёй. И это понравилось людям.

Европейцы казались дружелюбными, и поэтому мы позволили им оставаться. Но когда прошло время и мы пришли туда снова, мы поняли, что европейцы прибыли не одни. С ними пришли Дети Вирма. Вирм – ревнивый учитель, который не терпит, чтобы на земле были какие-либо пути кроме его путей. Он шептал в умах европейцев, и сказал им, что есть лучшие места для жизни, дальше от

океана. Когда же европейцы прибыли в эти места, он сказал им, что лучшие места еще дальше. Европейцы вновь послушали его, и пошли искать новые места.

Теперь, ты должен понять, что Койот преподавал некоторые из Его уловок многим другим оборотням. Некоторые из них следуют за Ним даже сегодня. Многие Гару следуют за Койотом. Рождённых в то время, когда Луна улыбается миру, Он посвящает Луне, поскольку Он не хочет, чтобы Она была вновь одинокой. Но рождённые в то время, когда луна не сияет на небесах – все принадлежат Койоту. В давние времена даже Вирм смог изучить некоторые из уловок Нувиша, и иногда его дети прибегают к ним. Но это всё было до того, как европейцы прибыли в Чистые Земли.

Европейцы пришли с миром, но Вирм это изменил. Вскоре после того, как эти чужестранцы прибыли, они начали становиться угрюмыми. Поля их были скудны, и Вирм пользовался этим, заставляя их постоянно кочевать по Чистым Землям в поисках лучших пашен. И европейцы всегда слушали Вирма. Когда они столкнулись с Чистокровными, европейцы пообещали им, что будут жить в мире и гармонии. Вновь Чистокровные согласились поделиться с европейцами своей землёй, не зная ничего о путях Вирма, и о том, что европейцы будут всегда хотеть всё больше и больше, поскольку Вирм не прекращал шептать им это.

Мы играли шутки с европейцами, надеясь, что они будут учиться. Вместо этого, европейцы слушали Вирма, который велел им игнорировать наши шутки, и велел им всегда быть в движении.

Вендиго, Уктена и Кроатен были не по нраву те способы, которыми действовали европейцы. Они требовали кровь за кровь и жизнь за жизнь. Мы не могли согласиться с этим, поэтому Чистокровные стали действовать сами, не слушая нас. Многие из нашего народа пытались прекратить начавшееся кровопролитие, так как мы увидели, что именно это насилие и было нужно Вирму. Но мы не могли ничего сделать. В конце концов, гару были многочисленны, а нас всегда было немного. В то время как наши вечные

странствия были причиной того, что число нас росло очень медленно, Гару, жившие оседло, безмерно увеличили свой число, став невероятно мощной силой. Мы отступили и были вынуждены позволить бушевать этим кровопролитным сражениям, печально склонив свои головы от своей беспомощности.

Из всех Чистокровных, только Кроатан поняли, какую ошибку они совершили. Их войны и ненависть к европейцам разбудили ото сна одного из Вирмлингов, который всеми забытый спал под землёю. Пожиратель Душ очнулся ото сна, земля затряслась, а его рёв дал понять даже Гару-европейцам о том, что что-то явно пошло не так. Вирмлинг бросил вызов всем, и многие пали в битвах с ним. В конце-концов, только Кроатан поняли, как можно было его остановить. Это их ненависть разбудило это чудище, и только ценою своих собственных жизней они могли остановить его и спасти остальных Чистокровных. И, чтобы остановить Пожирателя Душ, Кроатан пожертвовали собою.

Койот горько плакал, поскольку из всех оборотней именно Кроатан были наиболее близки и похожи на Нувиша. У Него для них было особое место в своём сердце. Вендиго, переполненные горем от потери своих братьев, стали еще более яростными и непримиримыми, и поклялись уничтожить всех европейцев под корень. Даже в наши дни для них война не закончена. Уктена же поклялись никогда больше не забывать своей священной обязанности следить, чтобы Вирмлинги никогда более не очнулись ото сна. И сегодня они борются с Вирмом с изощрённой тонкостью, которую уважает даже Койот, поскольку те инструменты, которые они используют для этого, чрезвычайно опасны. Я расскажу тебе об этом позже.

Многие Нувиша были сердиты на Детей Волка и ругали их глупость. И Гару-европейцы, и Чистокровные глумились в ответ над Нувиша. Что вы знаете о войне, маленькие койоты? Мы – вот кто остановил Пожирателя Душ, не вы. Нет - отвечали наши предки – Кроатан остановили Пожирателя Душ, вы же его пробудили ото сна своими глупыми путями.

Это было началом Войны Гнева, по крайней мере, для Нувиша. По правде говоря, Война Гнева давным-давно прошла, но не в Чистых Землях.

Вы можете видеть, что Дети Волка считают, что только они имеют право служить Гее, так как воевали чаще, чем все другие вместе взятые. В своей гордыне они решили, что лишь они одни достойны жить и служить Матери-Земле. И они начали уничтожать прочих оборотней. Кораксы были вырезаны, большинство Гуралей Гару отправили в мир мёртвых. Они охотились на Бастет и убивали их всюду, где только могли их найти. Озлобленные Гару начали бессмысленную охоту на всех других слуг Геи. Даже Нувиша были в опасности.

Серебряный-Смех-Луны была правительницей Нувиша в те дни. Она шла всё дальше и дальше, чтобы быть на стороне Койота, и немногие могли соперничать с нею в остроумии и умении лгать. Она видела, что Гару сотворили с прочими оборотнями, и знала, что Нувиша не должны разделить их участи.

Нувиша собрались в своём самом великом киба, месте, где они общались с Койотом и Умброй. В киба Серебряный-Смех-Луны поведала о своём плане. Многие Нувиша рассмеялись и все они согласились с этим планом. Она выбрала самых лучших воинов, и послала их с самой тяжёлой частью миссии. Везде, где ей воины встречали Гару-европейцев, они должны были еще больше их злить, злить до такой степени, чтобы Дети Волка не могли рассуждать здраво. Когда вервольфы были достаточно злы, воины убежали, но удостоверились, что Гару узнали, куда они убежали.

О, Дети Волка были разъярены! Они гнались за Нувиша, клянясь что их смерть будет долгой и мучительной. Воины только смеялись в ответ, и из лесов дразнили Гару, чтобы те оставались злы. Наконец, погоня стала слишком утомительной, и даже самые сердитые вервольфы начали думать о возвращении домой. Тогда воины бросили последний вызов Гару. Каждый из них предложил каэрн – так Гару называют киба – в обмен на мир.

Большинство Детей Волка согласились на это, хотя некоторые из них были всё еще злы и требовали мести. Они оставили требовавших крови в лесу. Те, кто хотели получить каэрн, пришли на новое место. В месте великой силы и красоты, кибаку – завеса между мирами – была очень тонкой. Все Дети Волка оказались там. И как раз вовремя. Для того, что Серебряный-Смех-Луны планировала с самого начала.

Дети Волка были очень злы. Что это такое? они вопрошали. Вы сказали, что если мы пощадим вас, мы получим за это новый каэрн.

И все Нувиша как один им ответили: Это и есть каэрн, и он теперь ваш. Мы выполнили свои обязательства. Но как же другие Гару? Вы и им предлагали каэрны? Где они?

Вы – все Гару, кто сражается за Гею. Вы должны будете разделить это священное место, или же решить, кто из вас непосредственно будет им владеть. Как хотите. Теперь он ваш. Вы защищали Мать Землю от Вирма, и потребовали – чтобы никто другой этим не занимался. Тогда Мать-Земля тоже ваша. Охраняйте их теперь!. С этими словами Дети Койота ушли, оставив вервольфов одних.

Гару были очень сердиты, и они хотели бороться за право обладать киба. Вместо того, чтобы объединится и вместе защищать Мать-Землю, они бросились друг на друга, обнажив клыки, и закипела битва. Это было их ошибкой. Когда Мать-Земля дала кибас Нувиша, Она повелела: Любой, кто прольёт кровь в пределах её Священных Мест, никогда не сможет больше воспользоваться этими вратами к звёздам. Если бы Гару поделили кэарн меж собою, они бы получили великую силу. Вместо этого они разрушили киба, но только для себя. Киба всё еще существует, но живущие ныне Гару знают, что этот киба больше не может быть ими использован. Они оскорбили своим гневом Мать-Землю, и она закрыла эти знания от них. Таким образом, мы защитили одно из величайших наших сокровищ. Теперь только Коракс, гураль и Нувиша могут использовать этот киба.

В то время как воины были заняты Гару, остальная часть нашего народа также упорно трудилась. Они пробежали повсюду по Земле, и нашли сильнейший из всех кибас. Там, они воззвали к Койоту о помощи, и танцевали во славу Его. И Он пришёл. Они рассказали ему об уловке, которую они использовали против Гару, и Койот рассмеялся. Он был настолько счастлив, что помог им в их просьбе. Койот скрыл самые мощные кибас ото всех, кроме Нувиша, сделав так, что их больше нельзя обнаружить. И когда Он это сделал, большинство Нувиша, кроме воинов, оставили Землю. Ныне большинство Детей Койота живут среди звёзд. Немногие возвращаются назад, как я, и ждут новых Нувиша, которые должны родиться, чтобы учить их так, как я учу тебя.

Гару посчитали, что мы предали Мать-Землю, обманув их с киба. По правде говоря, мы хотели преподать им урок об ошибочности их путей. Нувиша знали, что Гару будут бороться за киба. Это – их путь. Мы надеялись, что они поймут это, когда мы им покажем, как легко они могут потерять Мать-Землю. Они назвали нас обманщиками, но мы и есть обманщики. Но они проигнорировали этот урок, который мы им преподали. И они игнорировали его слишком долго. Теперь они пытаются возместить причинённый ущерб. Они пробуют вычерпать реки крови с помощью небольшого ведра…

Дикий Запад

Европейцев нельзя было остановить. Возможно, они в какой-то степени были правы, когда утверждали, что были избраны Геей. Несмотря на наши небольшие усилия, европейцы приехали, чтобы завоевать всю Землю. Когда они столкнулись с Чистокровными, они, как обычно, вначале пообещали им мир, а потом нарушили свои обещания. Когда Чистокровные начали сопротивление, европейцы стали их истреблять.

Одна из тех шуток, от которых мы никогда не смеёмся – это удивительная способность европейцев находить основания, оправдывающие их действия. Вначале они прикрывались тем, что так им велит их Бог. Потом они

придумали новое оправдание – всё во имя загадочного зверя по имени «прогресс». Не то, так другое – волей своего Бога и «прогрессом» они могли оправдать любое злодеяние и предательство.

Мы не солдаты, мы не борцы. У нас есть некоторое количество верных воинов, но даже наши самые жестокие борцы предпочитают избежать кровопролития, ежели есть хоть малейшая возможность. Насилие просто причиняет боль. Мы же стараемся принести радость и понимания посредством наших шуток. Как для Гару, так и для людей. Нам удалось найти место, где ни те, ни другие не смогут нас поймать и сокрушить – большинство из нас, во всяком случае. Но в каждом правиле есть свои исключения. Таков путь Койота, и это – наш путь.

В каждом поколении нашего народа Койот выбирает избранного, наделяя его своим благословением. Подобные избранные могут совершать великие дела и великие подвиги. В те времена, в том поколении Нувиша избранным был Тысячеликий. Он вырос среди Чистокровных и чувствовал большой долг перед ними, так как он играл с ними много шуток, которые они терпели. Когда европейцы прибыли на Дикий Запад – Тысячеликий стал возвращать этот долг.

Некоторые утверждали, что Тысячеликий был слишком высокомерен, поскольку всякий раз, когда они его раздражали, он говорил им в ответ: Глупцы. Вы приехали в МОЙ дом, и теперь вы поймёте, ЧЬЮ землю вы пересекаете.

Многие вещи приписывают Тысячеликому, но только он сам и еще сам Койот знают – что из этого правда, а что – ложь. Тысячеликий никогда не хвастался своими похождениями, вместо этого он предпочитал рассказывать истории, которые уводили в сторону. Поговаривают, что именно Тысячеликий подстроил гибель генерала Кастера в битве при Литл-Биг-Хорне. Многие говорят, что именно Тысячеликий положил конец худшему из баронов земли, который ограбил Чистокровных. Также говорят что Тысячеликий скрыл сильнейший из кибас, когда европейцы шли на Запад. Тысячеликий никогда об этом не говорил, а

просто лишь улыбался в ответ, когда его об этом спрашивали.

Однако даже при всех своих уловках, Тысячеликий был всего лишь навсего одним Нувиша. В конце концов, европейцы смогли взять то, что хотели. И он не смог с этим ничего поделать. Но он смог скрыть некоторые священные места. Теперь в них не может попасть ни один человек, и даже все спутники и камеры не могут их обнаружить.

Тысячеликий до сих пор жив. Поговаривают, что он смог открыть секрет бессмертия. И до сих пор ходит Тысячеликий по Земле. И если вас мочень повезет – вы повстречаете его.

Индустриальная эра

Люди, в своём стремлении сделать свою жизнь легче, стали питательной средой для роста влияния Вирма. С тех пор, как люди начали добывать и сжигать кровь Матери-Земли, они старались использовать её по максимуму, чтобы жить в роскоши. Вначале они употребляли её только в качестве топлива в фонарях и для работы примитивных механизмов. Потом они изобрели такую игрушку как автомобиль, и захотели, чтобы их было много. Для этого они придумали конвейер – очередной прекрасный подарок для Вирма.

Скоро автомобили были повсюду, и они принесли с собой коррупцию и искажение. Там, где люди раньше искали золото вручную, теперь они использовали мощные машины, разрушающие плоть Матери-Земли. Металлы, нужда в которых раньше была незначительной, теперь требовались в огромных количествах. Для своих нужд, чтобы делать много машин, люди добывают чудовищные количества железа и меди. Они разрушают плоть Матери-Земли и пируют на её отравленных ими внутренностях. Раньше мы считали людское оружие не более чем странными игрушками, не представляющими большой опасности и интереса, и надеялись, что люди со временем о них забудут. Теперь мы поняли, что заблуждались. Увы, они стали для людей более важными, чем Мать-Земля.

Поезда доставляли в разные концы Земли всё больше и больше европейцев. Поезда извергали черный дым и грязь, но Земля казалась достаточно большой, чтобы она сама справилась с этими чёрными облаками, и мы в то время даже и не помышляли о том, чтобы это остановить. Некоторое время любимым развлечением большинства Нувиша было играть с этими поездами, и дразнить людей, выводя из строя их «железных коней». Эта безмятежность потом исчезла. Исчезла тогда, когда европейцы начали строить свои фабрики и заводы.

Фабрики казались нам чем-то странным и таинственным. Ни один Нувиша не мог раньше себе представить странное здание, где люди производят свои странные игрушки в огромных количествах, в количествах, куда больших, чем только нужно. Многие люди на этих фабриках незаметно сами изменились, превратившись из просто недовольных людей в инструмент Вирма. Гару называют их Формори. Они имеют много названий, но, как их не назови, они смертоносны. Некоторые из них неотличимы от людей, иные же похожи на порождения ночных кошмаров. Они искажают и развращают всё, чего касаются, помогая Вирму в его сражениях, а также помогая Паучихе укреплять её сети.

Часть тех людей, что создали эти фабрики, собрались вместе и поклялись распространить их по всему миру. Они объеденились под одним знаменем и провозгласили себя властелинами мира. Но они не говорят об этом в открытую. Вместо этого они тайно общаются друг с другом, оставаясь всегда в тени. Производители машин использовали европейские правительства в качестве марионеток, манипулируя верой и чаяниями людей. Они долго внушали людям, что те не смогут выжить без их вещей и их фабрик. И, со временем, так оно и стало. Теперь люди полностью зависят от своих странных игрушек и от своих домов из искусственного камня. Они даже не могуд добыть огонь, чтобы защитить себя от холода. Они охлаждать себя в летний зной. Вместо этого люди возложили все эти заботы на свои механические и электронные игрушки. Они занимаются бессмысленной работой, чтобы производить эти странные игрушки, а затем платить деньги тем, кто

поклялся убить этот мир. Они продали себя людям Петнекса.

Мы все должны опасаться Пентекса. Пентекс – порождение предательской сущности Вирма, и умеет хорошо маскироваться. Это как раз то, о чём я говорил, когда сказал что в своё время Вирм многому научился у Койота, но затем обратил эти знания во зло. Вирм не сражается в открытую, вместо этого он заманивает, обольщает людей лживыми обещаниями. Люди уже не видят, что это вредит Матери-Земле и что она страдает.

Вирм сделал то, чего Нувиша оказались сделать не в состоянии. Но, цели – разные. Своими уловками и шутками мы пытались учить людей тому, что надо беречь и защищать этот мир. Вирм же внушил людям, что гарь от фабрик более приятна, чем естественные запахи Матери-Земли. Он научился маскировать его при помощи техники. Вирм говорил людям, которые по его воле убили часть Матери-Земли, что при помощи техники они без труда смогут очищать отравленный воздух своих городов, и поддерживать жизнь людей в комфорте. Вирм пообещал людям, что сделает их жизнь лёгкой и безмятежной.

И глупые люди его послушали.

Гару утверждают, что это конец времён – что Мать-Земля умрёт, и с этим уже ничего не поделать. Вервольфы ведут войну, войну в которой они уже не надеются победить. И они воюют с безумным фанатизмом. Они нападают на избранников Пентекса, не задумываясь о том, что сами, скорее всего, тоже погибнут. Гару сами себя наказали за то, что позволили стать людям столь сильными, и вместо того чтобы объеденить свои силы с прочими оборотнями, почти полностью их уничтожили. Дети Волка разбили себе головы, но всё равно позволили людям создать столь разрушительное оружие, которое может уничтожить и Мать-Землю, и многие звёзды. Всё это время Гару воюют друг с другим, доказывая, что их путь и их методы войны самые оптимальные.

Коракс, Гураль, Бастет, Рокеа, Ананаси, Раткин, Моколе и Нага – все они были разбиты и разгромлены Гару. Другие

оборотни были вообще уничтожены, стёрты с лица Земли тщеславными вервольфами. В своё время мы вынуждены были оставить Мать-Землю заботе Гару, и они позволили ей снова и снова получать смертельные раны. Мы слышим крик Матери-Земли, но мы можем лишь наблюдать. Мы не в силах нарушить слово, данное в своё время гару. Мы пообещали им, что Гея теперь находится под их заботой и опекой. Тем временем мы следим за звёздами, мы охраняем и защищаем звёзды. Однажды Дети Волка поумнеют, и попросят нашей помощи, и тогда мы вернёмся, чтобы помочь им. И тогда Дети Червя поймут, что такое НАСТОЯЩИЙ обман, и заплатят за все свои злодеяния и оскорбления, нанесённые Матери-Земле, а пока что они забыли о прошлом.

Как и Койот, мы терпеливы. Когда Гару попросят – мы им поможем. Как и Червь, они оскорблены нашим смехом. Поэтому, они, возможно, никогда нас и не просят. Увы, они могут никогда этого так и не сделать.

К звёздам!

Долгое время люди не могли достичь звёзд. Они смотрели на них, спрашивали о них, посвящали им стихи и песни. Иногда они даже боролись и убивали друг друга, пытаясь доказать, что кто-то из них лучше постиг звёзды. Но достичь звёзд они не могли. Это было хорошо, потому что пока люди не могли достичь звёзд – звёзды были в безопасности. Мы слушали то, как люди пели звёздам, мы слушали, и понимали, что они поют о вещах, которых никогда не достигнут, но которые страстно желают. Мы полагали, что люди никогда не достигнут звёзд.

Тогда они построили искусственные крылья, самолёты и другие забавные машины, стремясь всё выше забраться в небо. Мы обманывали их, мы ломали их машины и летающие игрушки, но люди оказались на редкость упрямы в этом своём стремлении. Они отказались учиться на своих ошибках, и не прекратили своих попыток. И они построили ракеты, способные, впервые за все времена, достичь звёзды. Это было очень плохо. Мы не знаем, как людям удалось добиться такого быстрого прогресса. Некоторые из нас полагают, что людям помог Пентекс, или

союзники Пентекса, известные как Технократы. Пентекс и Технократы хотят нанести на карту звёзды, дать им числа вместо названий и очистить их от их обитателей. Теперь люди строят шаттлы и космические станции, желая не просто смотреть на звёзды, но жить там. Это – новый Запад. И если вы не напуганы, то вы не поняли, насколько это опасно.

Мы не уверены, что люди смотрят на космонавтику с надлежащим пониманием и уважением. Они видят звёзды как вещи, как ресурсы, которые будут израсходованы на постройку новых домов и новых машин, как на новые места для Вирма, где он сможет распространять свой яд.

Возможно, людям пора преподать реальный урок о том, что надо уважать звёзды, прежде, чем они смогут их достигнуть.

Глава 2. Что свойственно Нувиша

Мы не следуем путями Гару, поскольку их пути и желания – иные. Мы не Дети Волка, мы – Дети Койота. Никогда у нас не было причин убивать людей, или презирать их. Людей создал Койот, поскольку Он создал все существа, которые живут на Матери-Земле. И Он создал их свободными. Мы вполне могли бы править людьми, но мы считаем, что лучше преподавать им время от времени уроки, и при этом весело проводить время.

Лики Койота

Первая вещь, которую ты должен понять – мы всё время следуем за Койотом, но есть МНОГО способов следовать за Ним. Каждый Лик Койота преподаёт нам различные способы изучения и методы поклонения. Как я говорил ранее, Койот – Трикстер, а мы – Его ученики. У Койота есть множество лиц и имён в различных землях, и каждая из этих форм отличается от другой. В Ликах Койота нетрудно запутаться, но Трикстеру нравится удостоверяться, что мы всё понимаем. Таким образом, Он нас принимать и изучать множество Его аспектов, причём этот выбор делается индивидуально.

Иногда требования, сделанные Койотом в одной форме, могут вызывать трудности у других из нашего вида. В далёком прошлом это было причиной ожесточённого противоборства между разными Нувиша, почти такого же яростного, как гражданские войны между различными племенами Гару. Поэтому, чтобы избежать повторения тех событий, каждый Нувиша носит в своём имени добавление, которое даёт ему его Учитель. Это добавление к имени говорит, за каким тотемом мы следуем. Моё собственное имя – Смеющийся; я следую за Трикстером в его форме Локи. По этой причине меня называют Смеющийся Локи. Это – предупреждение любому другому Нувиша, которого я встречаю. Предупреждение просто: я – последователь Локи, и я буду действовать теми способами, которые мне подобают. Ты выглядишь смущённым. Ничего, я сейчас всё тебе объясню.

Каждый аспект Койота отличается друг от друга. Отличается куда больше, чем кажется возможным. У последователей различных Ликов свои собственные уникальные способности, свои идеалы. Гару называют свои различные группы «племенами». В пределах почти каждого племени есть несколько «лагерей», каждый из которых следует за своим тотемом различными способами. Для Гару это – политика. Для нас же это – требование Койота. Нечто подобное есть и у людей, которые имеют множество церквей и религий, поклоняющихся их единому Богу. Но у людей подобное разделение вызвано их тщеславием, а у нас – суровой необходимостью. Ты видишь, что мы не очень-то отличаемся от людей, просто мы более мудры, чем они.

Койот требует, чтобы и у нас были различные «лагеря». Но отличие Нувиша от Гару в том, что мы можем поменять «лагерь» как только нам это будет нужно, когда захотим. Гару же не в силах поменять своё племя. Все мы следуем за Койотом, но иногда один из Ликов Койота больше подходит для наших целей, чем другие. Смена Лика отражается на имени. Если мне понадобится следовать за Ти Малик вместо Локи, то меня будут звать Смеющийся Ти Малик. Это сообщало бы, что я с Пауком, и позволило бы другим подготовиться к соответствующим уловкам. Для Гару я – Смеющийся, для Нувиша я – Смеющийся Локи.

Ясно? Хорошо, я надеюсь, что ты понял, потому что я не хочу учить тебя чему-нибудь второй раз. И не изображай рыбу, вынутую из воды. Меня это раздражает.

Койот сделел игру со сменой тотемов лёгкой для нас. Мы должны лишь призвать к Нему и сказать, за каким из Его Ликов мы будем следовать. Иногда мы сохраняем те Дары, которые изучили, а иногда Он посылает к нам духов Сороки, которые крадут эти Дары, и заменяют их знанием новых Даров. Таким образом, мы всегда можем использовать те Дары, которые нам нужнее всего. Иногда Сорока даёт нам новые Дары, и мы сохраняем также и старые. Это решает Койот. Когда ты начнёшь свою жизнь как Нувиша, ты сможешь выбрать любой тотем, кроме Птаха или Огма. Птаха может выбрать только тот Нувиша, которого Койот посчитает достаточно мудрым, чтобы доверить ему тайны звёзд. Огма могут выбрать лишь достойные Него. Последователи Огма среди нас – что-то вроде аристократии.

Трудно решить? Хорошо, я скажу тебе о наиболее любимых Ликах Койота, и о том, как повиноваться им.

Ти Малик

Ти Малик – одна из самых старых форм Койота. Ти Малик – лгун, вор и интриган. Чтобы достигнуть своих целей, Ти Малик не остановится не перед чем, даже перед гибелью людей, пока мечты Ти Малик не осуществятся.

С самых ранних дней Паучиха очаровала Койота. Несмотря на все свои деяния, она никогда не чувствовала раскаяния и ни перед кем не извинялась. Кроме того она была красива, отвратительно красива. Однажды, задолго до того, как появились на свет первые люди, Койот попросил Паучиху о свадьбе. Паучиха улыбнулась и сказала: Тебе бы это не понравилось, Братец Койот

Я хотел бы разделить с тобою брачное ложе, молвил Койот.

Когда супружеский долг исполнен, я убиваю и пожираю своего мужа.

После этих слов Паучихи Койот больше никогда не предлагал разделить с нею брачное ложе. Но красавица-Паучиха и её смертельная эффектность всё ещё очаровывали Его. И он решил посмотреть на мир её глазами. Он изменил себя и стал Ти Малик. Койоту понравилось быть Ти Малик, и он остаётся ею даже и сегодня.

Последователи Ти Малик должны походить на неё. Они чувствуют постоянную потребность создавать всё более и более сложные сети. Сети Ти Малик сотканы не из шёлка, но из лжи и предательства. Когда стало ясно, что люди будут скоро доминировать над всем миром, последователи Ти Малик объединились с целью остановить людей. Как остановить потребность людей разрушать всё то, чего они касаются. Они решили, что наиболее верно будет скрыться в бетонных джунглях городов, подобно Гару из племени Стеклоходов. Последователи Ти Малик подобны Стеклоходам, но в то же время есть и различия. Стеклоходы используют инструменты людей для победы над Вирмом. Ти Малик стремится использовать те же инструменты чтобы заставить людей пострадать за их собственные грехи. Многие из грехов крупного капитала падают на голову Ти Малик. Ти Малик часто несёт ответственность за опасные условия труда, бедность, низкий уровень жизни. В некоторых местах налоги высоки, а бедность велика – и люди не могут жить там. Это – плоды действий Ти Малик. Здесь есть некоторое сходство с Вирмом, но есть и огромное отличие. Цель Вирма – всеобщее уничтожение. Цель Ти Малик – уничтожение человечьих технологий. Заставляя людей видеть, что их общественный механизм даёт сбои, Ти Малик отгоняет людей от их городов, заставляет их думать. Каждая остановка машины человечьей цивилизации – победа Ти Малик. Многие люди страдают от этого, но это не важно.

Когда города будут оставлены, заброшены и зарастут лесом – Ти Малик будет счастлива. Мелкие поселения – признак победы Ти Малик. К сожалению, большинство мелких поселений медленно умирает, и это – признак побед Вирма.

Локи

Локи – самое сильное воплощение Трикстера. Как Потомки Фенриса следуют тропой войны, так это делают и последователи Локи. Большинству Нувиша не нравится сражаться. Мой учитель говорил: Лучше позволить другим сражаться. Я же буду наблюдать за ними, и посмеюсь, когда они убьют друг друга и их тела унесут с поля битвы. По сравнению с другими оборотнями, Нувиша довольно слабы. Гураль и Бастет, Моколе и Гару – они созданы для сражений и убийства. Нувиша же созданы смотреть на мир, учить и учиться. В открытой схватке другие, более сильные оборотни легко бы победили нас.

Но это не путь Локи. Локи упивается сражениями, пьёт запоем кровь врагов, и рассказывает великолепные истории о впечатляющих битвах. Последователи Локи полагают, что они должны знать, как бороться, чтобы жить среди других оборотней. Я одолел и убил в бою несколько Гару, а однажды я даже дрался с одной Гураль, правда потом вовремя удрал из её логова. Что? Не твоё дело! В своё время это показалось мне хорошей идеей. Теперь, позволь, я продолжу разговор.

Последователи Локи – воины. Но они также и обманщики. Последователи Локи энергично тренируются, чтобы преподать урок любому врагу. Какому? Инодга последователи Локи вынуждены бороться с другими оборотнями; иногда – только с последышами Вирма. Независимо от того, с кем, Локи подготовлены для того, чтобы одержать победу. Если последователь Локи проигрывает – то он просто убегает. Нувиша не настолько глупы, чтобы умереть.

Мы не всегда убиваем своих врагов, это для нас не самоцель. С Вирмом – да, тварей Вирма надо убивать, поскольку они не признают поражений. Они будут охотится и охотится, пока не найдут и не пожрут тебя. Медленно. Гару? Хорошо, долгое время мы были их учителями, и мы продолжаем их учить и теперь, несмотря на то, что они больше не хотят нашей помощи. Мы преподали им тайну путешествий среди звёзд и возвращения назад. Некоторые утверждают, что мы

слишком хорошо их этому научили. Но это – ложь. То, что Гару знают об Умбре – это даже не является и половиной тех знаний, которые ведомы нам. В своё время, я расскажу тебе и об Умбре, но пока я говорю о Ликах Койота.

Последователи Локи учат Гару и других тому, что мысли столь же важны, как и действия. Часто это означает, что мы должны бороться с Гару. Очень легко разозлить вервольфа, но куда трудней заставить его учиться на своих ошибках. Для Гару их Ярость важнее мыслей. Увы.

Некоторые, например Дети Геи и Молчаливые Странники, хорошо изучили и усвоили наши уроки. Другие проигнорировали уроки, независимо от того, сколь долго мы пытались их преподавать. Вендиго, Потомки Фенриса, Чёрные Фурии, Красные Когти и, в меньшей степени, Фианна – все они по-прежнему сначала сражаются, а уж только потом думают. Так что у нас есть ещё много работы.

Ворон

Ворон – хитрый и трусливый. В то время как другие ссорятся – Ворон наблюдает. Он всегда слушает и наблюдает. Ворон долгое время был другом Койота, и много раз он спасал Койота от последствий Его ошибок. В благодарность, Койот становился Вороном на некоторое время, позволяя великой птице на это время отдохнуть от своих обязанностей. Они так похожи друг на друга, что они являются одним и тем же, даже притом, что они различны. Последователи Ворона – по-прежнему обманщики, как и все Нувиша, но также они являются теми, кто следит за другими оборотнями. Последователи Ворона проводят большую часть времени, скрываясь среди других оборотней и изучая их пути. Они – лидеры Нувиша, если конечно можно сказать что у нас вообще есть лидеры. Для Ворона Мудрость важнее Юмора. Последователи Ворона учатся тому, что видят, и часто помогают другим оборотням избежать опасного безумия, проистекающего из их путей. В какой то момент все Дети Койота являются последователями Ворона, поскольку так велит Койот. Во время Войны Гнева именно Ворон преподал нам, как лучше избежать конфликта. Когда Гару потребовали наши кибас –

мы отдали их им. Несколько сильнейших кибас мы скрыли, но большинство принадлежат Гару. По крайней мере так думают сами Гару. Гару довольны, что прогнали нас, и являются владельцами кибас и хранителями Матери-Земли. В своё время Койот научил нас изменять наш облик, чтобы скрываться. Ворон же предложил использовать этот же самый Дар для того, чтобы мы и дальше могли пользоваться нашими кибас. Сами того не подозревая, Гару защищают наши кибас от врагов, оставляя нам больше времени на решение загадок и изучение мира. И это хорошо.

Последователи Ворона не пытаются править племенами Гару. Это было бы глупо. Вместо этого они упорно трудятся, чтобы влиться в общество Гару, а затем давать нужные советы и шептать на ухо правителям Гару то, что нужно нам. Говорят, именно последователи Ворона покончили со Второй Войной Гнева. Своими манипуляциями они заставили Гару вовремя остановить кровопролитие. Последователи Ворона мудры, кроме того, они наши лучшие воины, но они не склонны к бессмысленному кровопролитию. Фера в долгу у Ворона, но мало кто из Фера знает об этом. В конце концов, некоторые из самых лучших уловок – те, о которых никто никогда не догадается.

Огма

Огма – бард. Так же, как Койот спел свою песнь в Начале Мира, сотворив многое и многих на Матери-Земле, так и Огма поёт миру, и обогащает нас всех рассказами.

Последователи Огма ответственны за информацию. Они – глас и память Нувиша. Они – глас и память самого Койота. Их рассказы напоминают нам о том, что никто не идеален, даже сам Койот.

Койот сделал много ошибок. Он умирал бессчётное число раз, и снова и снова возвращался к жизни, немного помудрев на своём опыте. Последователи Огма напоминают нам, что и мы также испорчены. В любой момент времени есть на так уж много последователей Огма, но, возможно, их задача является самой важной. Они

поддерживают то, что Нувиша должны быть скромными. Последователи Огма напоминают нам, что мы должны не только смеяться над другими, но и над самими собой. Так же, как Нувиша своими шутками и уловками учат других, последователи Огма тем же образом учат остальных Нувиша.

Как-то я начал полагать, что я лучше всех в бою. Я хвастался моими победами, и бросил вызов многим противникам. Я их всех разбил. Все мои враги были повержены. В своей гордыне я танцевал слишком близко от утробы Вирма, и меняон чуть было не поглотил.

В свое высокомерии я забыл, что самый большой грех в глазах Койота – гордость. Однажды одна старуха наблюдала за тем, как я победил очередного Гару. Она была стара и дряхла, и еле стояла на своих хилых ногах. Она посмотрела на поверженного Вендиго у моих ног и сказала, что только что победила двоих таких же, только еще лучших. Я рассмеялся. Она рассмеялась вместе со мной, затем она схватила тростник и ударила им по моим ногам. Мы боролись три часа. Много раз я был повержен на землю, и это делало меня злее и злее. Я думал, что одержал верх, ведь я был лучшим из лучших. И я рассмеялся. Но старуха вновь оскорбила меня, и бой закипел снова. Я думал, что, наконец, одержал победу. И тут Вендиго обратился ко мне: «почему ты смеешься? Ты еще больший глупец, чем я. Ибо я был достаточно умён, чтобы признать своё поражение, а ты проиграл за это время сотню битв, и при этом продолжаешь нападать. Посмотри!». Я посмотрел на старуху, которая была спокойна, на ней не было ни малейших следов нашей битвы. Я посмотрел на Вендиго, который сидел в пыли, и, несмотря на свои раны смеялся. Затем я посмотрел на себя. Даже через свой густой мех я видел все те раны, которые получил в этом бою. Пыль покрыла меня, и я был цвета пыли с кровью. Я вновь посмотрел на старуху. Она безмятежно улыбалась, я её глаза мерцали. И я понял, что это был тот урок, который мне преподали последователи Огма. Что есть и лучше меня.

Я понял, что чуть было не стал добычей Вирма. Мой гнев не был праведным гневом. Я был высокомерен. Я сражался

только за свою гордость, а это – неправильно. И я рассмеялся, ибо понял, насколько я был глуп.

Когда я обернулся, чтобы поблагодарить старуху, её там уже не было. Только... её кожа. Тысячеликий. Он в сотню раз был лучше меня в бою, и сотню раз тогда успел одержать надо мною верх. Я – хороший воин, но теперь я понял, что всегда есть лучшие воины, чем я. Мне повезло, но моя глупость, гордость и самоуверенность могли бы стать причиной моей гибели. Именно этот урок преподали мне последователи Огма.

Огма выбирает из нас самых лучших. Не они выбирают его, он выбирает их. Последователи Огма – самые умные Дети Койота, и я надеюсь на что, что однажды и я смогу присоединиться к их рядам.

Шочипилли

Шочипилли – азартный игрок. Он постоянно рискует, постоянно находится на пределе своих способностей и за этими пределами. Иногда он побеждает, иногда – проигрывает. Но он всегда смеётся. Для последователей Шочипилли споры и острые ощущения даже более захватывающи, чем азарт битвы для Потомков Фенриса. Последователи Шочипилли процветают среди проблем, которые бы усмирили даже самых храбрых и отчаянных оборотней других видов. Они не нуждаются в хвастовстве своими проделками, другие всегда и так знают, когда последователи Шочипилли выполнили свою задачу.

Однажды один последователь Шочипилли проник на борт летящего самолёта, полного приспешниками Вирма. Когда самолёт был высоко над землёй, он вывел из строя двигатели, бросая в турбины перья и кости. Когда пилоты попытались спланировать, Нувиша оторвал крылья от фюзеляжа, а затем раскромсал шины самолёта, который пытался приземлиться. Самолёт трижды перевернулся и взорвался в огромном шаре огня. Никто не выжил. Кроме последователя Шочипилли. Он потерял руку в этой катастрофе, но всё равно продолжал смеяться.

Действия последователей Шочипилли безумны. Также они – самые удачливые среди всех Нувиша.

Чунг Куэль

Чунг Куэль также несёт хаос. Однако, он несёт его различными способами. Его последователи стараются не столько победить, сколько добиться того, чтобы их враги проиграли. Койот любит пути Чунг Куэля и часто носит лик бога удачи. Последователи Чунг Куэля процветают, устраивая шутки, которые другие не рискнули бы повторить. Вместо того, чтобы открыто выступать против своих врагов, последователи Чунг Куэля удостоверяются, что их врагов будут преследовать худшие виды неудачи. От падения с лестниц до уничтожения важных файлов в компьютерах или документов на почте. Искусства последователей Чунг Куэля тоники, но они сильны.

Последователи Чунг Куэля очень сильно повлияли на этот мир, и они продолжают делать так. Ты слышал о Великой Депрессии? О тех проблемах в экономике, которые она вызвала? Это была работа последователей Чунг Куэля. В те времена Пентекс только-только возник. Пентекс инвестировал почти все свои средства в несколько компаний, чтобы получить максимальную прибыль. Сторонники Чунг Куэля постарались этого не допустить. Хотя разорить Пентекс не получилось, продвижение Пентекса удалось замедлить. После этого сторонники Чунг Куэля не пытались играть с фондовым рынком. И вовсе не по тому, что это могло бы принести вред людям. Просто этот способ уже известен. Хотя, нет более надёжного и эффективного способа вызвать панику среди людей.

Разрушенные дамбы, поломки в реакторах, и, даже, физическое устранение некоторых политических деятелей – это плоды деятельности последователей Чунг Куэля. Но не думайте, что последователи Чунг Куэля несут зло. Они просто делают то, что должно. Они замедляют продвижение Вирма. Любой ценой.

Птах

Птах – творец Вселенной. Он – связь между мирами, он дал жизнь Матери-Земле. Его последователи – Танцоры Умбры, стражи звёзд. Практически все Нувиша, рано или поздно, следуют за Птахом. Мало кто остаётся на земле, большинство нас занято тем, что защищает звёзды и Умбру от влияния Вирма.

Последователи Птаха не борются теми способами, которые присущи остальным. Они – законченные обманщики. Последователи Птаха признают, что некоторые области Умбры уже не восстановить. Вместо этого они используют свои Дары с большей пользой. Они скрывают от фаворитов Вирма то, чего Вирму видеть и знать не должно.

Вирм действует таинственными способами. Его марионетки часто даже не подозревают о его существовании. Среди магов есть называющие себя Инженерами Пустоты. Их цель – уничтожить Умбру. Изучая Умбру, Инженеры Пустоты сообщают о своих результатах миру, при этом они крадут власть Умбры. Маги стараются, чтобы в Умбре действовали их законы, и, увы, кое в чём они здесь преуспели, хоть их успех пока незначителен.

Последователи Птаха понимают, что мощь магов слишком сильна, чтобы можно было просто остановить. Когда Инженеры Пустоты обнаруживают область Умбры, они могут превратить эту область в часть великой сети Ткача. Однако, последователи Птаха делают так, чтобы Инженеры Пустоты могли исследовать только ту часть Умбры, которая находится под контролем Вирма. Великие же царства и места удивительной красоты надёжно защищены от Инженеров Пустоты.

Среди Гару есть небольшая группа избранных, – Вагнерианцы (Wagnerians) – которая знает о Птахе и Танцорах Умбры. Это единственные Гару, которым мы доверяем правду о Нувиша. Большинство же Гару полагают, что наш народ погиб в годы Второй Войны Гнева. И мы всячески поддерживаем это заблуждение вервольфов. Последователи Птаха помогают Вагнерианцам определить местонахождение Новой Матери-Земли, чтобы помочь сделать Гею сильнее и помочь ей выжить. И они

добились успехов, хотя люди этого не замечают. Ты слышал об озоновой дыре? К счастью, благодаря, в том числе и стараниям агнерианцев, эта глубокая рана Матери-Земли становится меньше. Мы не подшучиваем над Вагнерианцами, но мы наблюдаем их вблизи. Слишком часто они опасно приближаются к Вирму, и, поэтому, мы затем должны вести их назад, к безопасности.

Пан и Кокопелли

Пан – бог природы. Также он – бог изобилия. Ему подобен и Кокопелли. Койот всё еще использует лик Пана время от времени, но Он предпочитает появляться под ликом Кокопелли. Кокопелли не требует слишком многого, главным образом, он настаивает, чтобы мы весело проводили время. Пан настаивает, чтобы мы наслаждались жизнью, но при этом никогда не применяли против других силу. Легко следовать за этими двумя аспектами Трикстера. Только для этого нужно ОЧЕНЬ ХОРОШЕЕ чувство юмора, поскольку Койот часто наблюдает за ними.

Кокопелли и Пан полагают, что танец важен. Танец – праздник жизни и природы, а также самый прекрасный способ выразить свои чувства. Эта любовь к танцу и элегантности повлияла и на нашу борьбу. У нашего танца войны нет названия – он просто часть куда большего танца, танца длинною в жизнь. Пан и Кокопелли также покровители любви и музыки, и многие Нувиша учатся играть на флейте, или других духовых инструментах, чтобы дарить музыку этим двум аспектам Койота.

Кокопелли помнят по всему американскому Юго-западу. Даже после того, как большинство Нувиша покинули эти места. Его образ запечатлён в наскальных рисунках и вырезан на камнях. Лишь немногие из этих изображений сделали мы, большинство из них – творение людских рук, но все эти изображения – память о тех временах, когда мы прошли по этим местам, принеся с собой музыку и радость.

Пусть и по-разному, но и Кокопелли, и Пан являются символами нашей юности. Мы никогда не должны позволять мирским тяготам стать тем бременем, которое бы мешало нам упиваться дикой и необузданной энергией,

не омрачённой бедами, энергией тех времен – когда этот мир был чист и непорочен. Даже теперь, когда я следую за Локи, я по-прежнему ношу на шее костяной медальон с изображением Кокопелли.

Кисидзётен

Кисидзётен – милосердный и заботливый аспект Койота, не смотря на то, что многие сомневаются в способности Койота чувствовать ответственность за всех. По правде говоря – Кисидзётен – способ Трикстера дать Нувиша заботу и водительство. В прошлом неоднократно Кисидзётен показывала нашему народу доброту, которая исцеляет.

Последователей Кисидзётен много – поскольку это часть нашей природы, чтобы мы заботились о других, подчас – вопреки своим желаниям. Последователи Кисидзётен чаще всего находятся среди других оборотней, маскируясь под их облик. Они постоянно готовы оказать другим оборотням моральную или физическую поддержку. Ты удивишься, как много Вендиго и Потомков Фенриса нуждаются в ком-то сочувствующем, готовом выслушать их проблемы. Даже Красные Когти не в силах в одиночестве переносить свою боль он потерь Матери-Земли. Дважды в прошлом последователи Кисидзётен помогали правителям Серебряных Клыков, избавляя их от безумия и не дав им разрушить всё то, что они с таким трудом создали. Из всех Гару Серебряные Клыки страдают больше всех остальных. Корона тяжка, и грехи, грехи их прошлого слишком часто посещают их. О, их грехи были многочисленными. Кисидзётен не верит в битвы, поскольку от них одно лишь горе.

Последователи Кисидзётен идут самым твёрдым путём. Их юмор лечит мягче, чем касание самого нежного снега. Хотя это, в какой то степени, претит нашей природе. В нашей природе есть доля определённой злонамеренности. Мы почти физически должны подшучивать над другими, часто – причиняя им вред. Пойми, жизнь – не сахар, и мы даём другим это понять.

У Трикстера есть куда больше аспектов, чем знают самые лучшие из нас. Койот мудр, но Он также беззаботен. Ему грустно даже тогда, когда Он счастлив. Он жаждет жизни, но сокрушает жизни многих врагов и союзников. Он невероятно осторожен, но Он и небрежен в своих ошибках. Его любопытство ненасытно, но Он и безразличен к тому, что Он видит. И мы, Его дети, похожи на Него куда больше, чем сами считаем.

Коварный, низкий и лукавый дух, этот лик Трикстера – воплощение мятежа и хаоса, во всех его проявления – от незначительного вандализма до бунтов, восстаний и революций. Пак также стремится, чтобы людские власти были честны, и проверяет пределы их терпения. Последователи этого духа имеют тенденцию к союзу с Неблагим Двором Фэйри, а вот благородные последователи Благого Двора посчитали бы их компанию, по меньшей мере, слегка тревожной. Последователи Пака обладают недюжинной хитростью и не склонны к бессмысленному гневу. Аспект Пака долгие века был забыт Койотом, но недавно он вернул этот лик. Это наводит на мысли о том, что древние обязательства между Нувиша и Фэйри вновь обрели силу…

Другие Дети Койота

Мы – не единственное потомство Койота, не единственные Его ученики. Койот похотлив, и у него множество различных потомков. Это не плохо и не хорошо – это просто данность.

Но мы – избранники Койота. Из всех Его детей мы – те, кого Он благословил своим юмором и наделил частью своей власти. Мы опекуны Его других детей, их учителя и наставники.

Родня

Я скажу о нашей Родне. У них нет наших особых Даров. Они не могут излечить свои раны за считанные минуты, не могут сменить облик или гулять среди звёзд. Большая часть нашего племени давно живёт в Умбре. Те же, кто остался на Матери-Земле сохранили свои обязанности.

Самой важной из них является забота о нашей Родне. Без них мы – ничто.

Мы отличаемся от прочих оборотней. Мы не следим за конкретными семьями людей или стаями койотов как за нашей Роднёй. Мы повсюду. Даже те из нас, кто живёт в Умбре, должны возвращаться на Землю, чтобы продолжить свой род. Поэтому, мы, Нувиша, должны следить за всеми людьми и всеми койотами. Это не означает, что мы должны защищать КАЖДОГО человека от вреда. Вместо этого мы должны не допустить попадания умных людей к Вирму. Что я подразумеваю под «умными»? Я говорю о тех, кто может видеть нечто большее, чем своё жильё и свою работу. О тех, кто еще может мечтать, и не потерял связи с этим диким миром. К сожалению, подобные мечтатели считаются среди людей изгоями, и это часто приводит к насилию.

У Нувиша есть причина оставаться около людей. Эта причина проста: мы должные стремиться всегда преподавать им уроки о том, что надо быть терпеливыми и дружелюбными к незнакомцам, к тем, кто не похож на них. Кроме того, мы любой ценой должны защищать тех мечтателей, о которых я говорил. Даже если мы будем вынуждены убить их врагов, чтобы гарантировать их безопасность.

Койоты – другая история. Во многих местах они были почти истреблены. Люди-охотники рассматривают койота только как врага. Как койоты смеют жить около ферм, где они могут загрызть телёнка или съесть цыплят? Так считают самодовольные люди, считающие себя «царями природы» а животных – своей собственностью. Люди уничтожили многие виды живых существ, иногда – специально, а чаще – по собственной небрежности. Это грустно и глупо. И Трикстер оставил нас здесь по этой причине. Даже в тех местах, которые чужды нам, мы должны присутствовать, чтобы не допускать подобного. Это не наше желание, мы должны просто повиноваться Его воле.

Когда европейцы прибыли на нашу родину, мы видели, как они начали истреблять койотов. Европейцы полагают,

что отогнали койотов с Востока и вынудили их вернуться на Запад. Но я открою вам тайну. Это не так. Койот является хитрым и лукавым, и койоты – тоже. Они всё еще там, только прячутся. Койоты повсюду. И мы должны удостовериться, что варварства больше не повторится. Мы не можем позволить себе жить только в пустыне и горах. Мы должны быть повсюду.

Породы

Гару забавны. Хоть они так и не считают, но это всё равно. Для вервольфов порода – важный аспект их жизни. У Нувиша это по-другому. Мы говорим уже довольно долго. Хоть ты волновался и суетился, но ты меня слушал. Ты рождён людьми – таким образом, ты хомид. Я латрани, потому что родился у койотов. Да, я довольно хорошо говорю на человечьих языках, спасибо что заметил. Я долго жил среди людей и учился. Со временем и ты тоже научишся жить среди койотов так, чтобы не привлекать внимания. У тебя есть уже определенные навыки, например, ты можешь общаться на языке койотов.

Мы рождены от разных видов, но мы – один и тот же вид. Не важно, происходим ли мы от людей или от койотов – мы Нувиша. И почему, собственно, должно иметь какой-то значение то, был ли твой отец или твоя мать человеком или койотом? Это не важно. Мы – Нувиша, и это достаточно.

У Гару есть одна особенность. От связи двух Гару рождаются искажённые дети, искажённые телом или духом. Они всегда бесплодны. Их называют метисами, и их братья глумятся над ними. Во всей истории Нувиша никогда не было метисов, по крайней мере, мы не знаем о них. Возможно, что-то в нашей физиологии препятствует рождению метисов, а возможно – многие Нувиша на самом деле метисы. Но если так, то это на нас не сказывается, нет никаких врождённых уродств или бесплодия. Хотя лично я думаю что дело в том, что просто никогда не было детей от союза двух Нувиша. Мы слишком похожи, чтобы длительное время терпеть компанию друг друга.

Ритуалы

Время от времени ты будешь изучать новые обряды, и, как полагается, будешь праздновать их надлежащими способами. Как и все вещи, которые мы делаем, наши обряды – празднование в честь Койота. Мы не наказываем тех, кто не учавствует в обрядах; эти полномочия принадлежат самому Койоту – и, если ему будет нужно, он сам накажет. Наши обряды – наши традиции. Мы их выполняем, так как иначе это было бы чем-то неправильным. Мы празднуем жизнь в наших обрядах, в наших обрядах мы отдаём должное и смерти. Мы танцуем звёздам и поём Трикстеру. Мы высмеиваем наших врагов, и хвалим наших героев, поскольку и те и другие, заслужили соответствующих обрядов.

Главным образом, мы выполняем наши обряды потому, что Койот просит нас об этом. Он даёт нам многое, и спрашивает в ответ сравнительно малое. Мы свободны от большинства болезней. Мы в состоянии бродить среди звёзд, храня память о Матери-Земле, мы можем видеть мечты и чаяния других. Мы можем бежать гораздо быстрее людей, и живём гораздо дольше койотов. Мы – Нувиша, и это – достаточная причина для этих празднований. Не бойтесь гнева Койота, поскольку Он – наш отец, и всегда готов нас простить. Обряды, выполненные из страха, бесполезны. Боятся надо того, что бы стало с нами, если бы мы потеряли Койота. Без наших обрядов Он может стать слабее. И если Он погибнет – мы останемся сиротами, потерянными в мире и оставленными звёздами.

Фестивали

Фестивали это нечто другое, по сравнению с обрядами. Обряды могут приносить пользу Койоту. Фестивали – наш способ праздновать и общаться с другими Нувиша, которых мы не видим очень подолгу. Гару называют свои собрания «Вече». Это слово вы должны знать, так как чаще всего мы скрываемся среди вервольфов. Надлежащее название для наших собраний – просто Фестиваль. Он проходит только раз в году. В ночь зимнего солнцестояния мы собираемся в нашем древнем священном месте, которое люди когда-то

называли Жилищем Анасази. Мы собираемся в Пенумбре, чтобы гарантировать то, что нас никто не потревожит.

Фестиваль – праздник в честь Койота и жизни. Правда, там мы ещё обсуждаем прошедшие события и планы на будущее, но это происходит довольно быстро, и у нас остаётся много времени, чтобы отпраздновать единство нашей большой семьи.

Когда-то давно одному очень любопытному Гару удалось обнаружить наш Фестиваль и пробраться на него. Он проследил за одним из нашего вида, который оказался неосмотрительным. Мы не воины, но мы действительно понимаем, что такое насилие, и можем его применять, если нет другого выбора. Короче. Тело того Гару никто никогда так и не нашел. Мы не обсуждаем эту историю с кем попало, запрещено даже упоминать имя того, за которым смог проследить тот Гару, ибо оно покрыто позором. Нувиша вообще не любят насилия, но насилие против других Нувиша во время Фестиваля вообще строжайше запрещено. И наказание за такой проступок только одно – смерть. А вот применять силу против нарушителей, тайно пробравшихся на Фестиваль – ДОЛЖНО. И если они смогли найти наш Фестиваль – они должны УМЕРЕТЬ с этим знанием. Даже у Нувиша есть свои тайны. Которые НИКТО кроме нас знать не должен.

Законы Трикстера

У Гару есть определенные законы, по которым они живут. Эти законы существуют, чтобы предотвратить гражданскую войну между их племенами, и гарантировать определенный уровень соответствия идеалам каждого из племён. Каждое из племен Гару интерпретируют эти законы – Литанию – и следует им по-своему. В своё время ты наёдешь племя, которое будет тебя устраивать, и будешь «принят» в него, хотя его участники не будут знать об этом. Как? Поверь – у нас есть свои тайны. Гару будут думать что ты – один из них. Тогда ты сможешь изучить их пути и их законы.

Я же сейчас тебя научу законам Койота. Их мало, но они – чрезвычайно важны. Койот известен своим чувством

юмора, но есть вещи, которые он воспринимает совершенно серъёзно. Даже те законы, которые кажутся забавными, нельзя нарушить. Даже слегка. Койот – наш судья. И он блюдёт соблюдение Своих Законов, и это не повод для смеха – по крайней мере для жертвы Его гнева.

ПУСТЬ ДУРАКИ УМИРАЮТ ДУРАЦКОЙ СМЕРТЬЮ.

Наша обязанность – спасти людей от самих себя и защитить их от Вирма. Но мы не вправе помешать людям распрощаться с жизнью или вынудить их с болью. Мы должны учить лишь тех, что готов нас слушать и слышать. Все остальные пусть отвечают за себя сами. Мы не вмешиваемся в войны людей, и мы не наказываем грешников. Это – для других. В своё время Гару дали нам понять, что мы не можем посягать на то, что они видят своей священной задачей. И Койот велит нам, чтобы вервольфы сами шли по выбранному ими пути. Оставьте правосудие Гару. Мы учителя, а не властелины.

В этом правиле есть исключение. Мы должны всегда заставлять страдать Вирма.

УЧИ ТЕХ, КТО НУЖДАЕТСЯ В ВАЖНЫХ УРОКАХ.

Позвольте наказанию соответствовать преступлению. Я только что сказал, что мы не мстим. Это так. Но мы должны преподать урок тем, кто идёт ошибочными путями. Вы должны помочь ему понять ошибочность этого пути. Помочь способом Койота. Доведите его своими шутками, пока он будет не в состоянии выносить мысли о том, что он совершил.

Однажды судьба свела меня с убийцей, который не чувствовал вины и даже тени раскаяния за свои злодеяния. Поверь, что призраки убитых очень часто мстят убийцам, и мстят страшно. Но в этом случае даже призраки были бессильны. И я занял их место. В течении трёх недель я подражал голосам тех, кого он убил. Я шептал ему во сне, напоминая о тех местах, где он спрятал их останки. И в конце концов он раскаялся. Он признался в своих преступлениях, и люди судили и наказали его. И он сам

себя наказал. После четырёх недель в тюрьме, он, не в силах выносить угрызения совести, покончил с собой.

Я встречал воров, которые оказывались очень расстроенными, когда украденную ими добычу воровали у них самих, это было довольно забавно. Я заменял пули в оружии жестоких банд. Вообразите их лица, когда они поняли, что их оружие бесполезно. Правда, в этом случае они прожили слишком мало, чтобы научиться на своих ошибках.

ВСЕГДА ПОДШУЧИВАЙ НАД ВИРМОМ.

Дети Червя – наши враги. Они не заботятся о других. Они убивают и разрушают для удовольствия. И мы воздаем им по заслугам. Есть шутки, и есть шутки. Есть шутки для друзей. Есть шутки для врагов. Смертоносные шутки. Покажите последователям Вирма, что шутки могут УБИВАТЬ. Никогда не доверяйте Вирму, поскольку он такой же лгун как и Койот, и при этом – дважду хвастун.

Это – куда более важное, чем то, что является правильным, а что – нет. Это – вендетта. Червь презирает Койота, и Койот это помнит. Делая плохо Вирму вы действуете во славу Койота.

БУДЬ ХИТРЫМ

Люди не знают о нас. Многие предположат, увидев нас, что им что-то померещилось. За это надо сказать спасибо братцу Волку. Мы находимся под Завесой Делирия. Но есть те, кто в нас верит. По этой причине мы стараемся не показывать наши отличия от людей. В других странах, в давние времена, люди убили многих оборотей. И мы не хотим, чтобы это повторилось.

УВАЖАЙ ЛУНУ.

Койот обидел Луну, и Он это помнит. Пой песнь Луне, поскольку это – обет Койота.

ДУМАЙ, ПОТОМ ДЕЛАЙ.

Койот одарил нас остроумием. Используйте это. Не злите того врага, с которым вам не справиться. Не говорите никому о местоположении киба, поскольку их у нас слишком мало. Не следуйте за Вирмом, поскольку он опасно обольстителен. Не поддавайтесь гневу, помните, что бы слабее большинства других оборотней. Всегда ищите юмор в любой ситуации. Смех – лучший дар, который может исцелять куда сильнее, чем можно вообразить.

Это – наша версия того, что Гару называют Литанией. Она не столь сложна, как законы вервольфов, но её нам вполне достаточно.

Глава 3. Мир глазами Койота

В любой момент времени только 100 Нувиша находятся на Земле. Большинство из нас живет среди звёзд. Поэтому у нас много места и возможностей, чтобы исследовать мир. Соединённые Штаты – большая страна, но она лишь малая часть того, что мы должны видеть. Как и у Койота – страсть к открытиям – часть нашей природы. Открытая дверь – приглашение для Нувиша.

Континенты различны. Там всегда есть люди. Там всегда есть Вирм. Но, помимо этого, там есть свои собственные тайны, которые надо разгадать. И свои собственные опасности. Безопасных мест, увы, нет. Вы можете попросить о помощи других Нувиша, но помощь может прийти слишком поздно.

Поэтому важно знать о различных аспектах жизни в различных концах света. Не важно – в естественном мире, или в сверхъестественном. В мире обязательно найдётся то, чего Нувиша еще не видели. По этой причине мы сотни и сотни раз, вновь и вновь путешествуем по Земле. Есть и те вещи, которые мы видеть не должны, есть вещи, которые могут нас погубить. И поэтому мы также должны путешествовать. Мы должны всегда знать наших врагов, даже если раньше мы с ними не сталкивались.

Койот бессчётное число раз обошёл Землю, каждый раз находя что-то новое. Он спрашивает нас – делаем ли мы то

же самое? Хотя мы родом из Чистых Земель – наш долг быть повсюду.

Возможно, что ты встретишь других Нувиша во время своих путешествий. Они могут показаться тебе странными, поскольку они из других мест. Нувиша – повсюду. Мы привязаны к одному месту не больше, чем к этому миру в целом. Ищите их – они ваша семья, независимо от того, какими бы странными они не покажутся на первый взгляд.

Азия

Дары Койота имеют большую силу в землях, именуемых Азией. Там вы встретите Повелителей Тени и Звездочётов. Кроме того, вы там повстречаете Оборотней Востока – Хенгейокай. Среди них – Кицунэ, Дети Лисы. Лисы-оборотни – странные существа со странными верованиями. Кроме того, они входят в число тех немногих, которых мы честно можем назвать своими друзьями. Они похожи на нас, но они отличаются от нас как Луна от Матери-Земли. И это делает их интересными.

Кицунэ более склонны к насилию, чем мы, но их потребность разрушать всегда в балансе с их потребностью сохранять. Не подвергайте сомнению действия Кицунэ, поскольку Койот не нуждается в том, чтобы мы их учили. Я давно полагаю, что они и есть те самые Другие Дети Койота. Возможно, когда-либо Трикстер сообщит мне, если я прав. Кисидзётен наиболее сильна в Японии, там, где живут Кицунэ. И я думаю, что это взаимосвязано.

Повелители Тени правят Японией, а в других местах доминируют азиатские Стеклоходы. Звездочёты предпочитают держаться в уединённых районах. Если тебе надо будет выбирать из этих трёх племен, будь со Звездочётами. Их пути являются самыми честными.

Ближний Восток

Если в этом мире есть место, созданное для проделок, это – Ближний Восток. В мире людей есть фанатики, люди, которые считают что их идеи – единственно верные. На

Ближнем Востоке целые государства следуют за такими людьми. Они идут даже на смерть, лишь бы забрать с собой побольше своих противников. По непонятным причинам, никто из них так и не понял, что все они поклоняются одному и тому же богу. Они ослеплены своим фанатизмом, считая, что только их религия верна. А поскольку все они не могут быть одновременно правы, они по этой причине убивают любого, кто с ними не согласен.

Я думаю, что Вирм наиболее силён в их умах, сильнее, чем где-либо на планете, сильнее, чем у нас на родине. Люди раздирают плоть Матери-Земли и качают её кровь в этих местах, чтобы купить продукты, выращенные в других странах. И они не считают это ошибкой. Честное слово, они безумцы.

Гару из племени Молчаливых Странников всё еще бродят по этим землям, чтобы постичь тайны человеческого разума. Лично я думаю, что они сошли сума, решив остаться в этих местах. Будьте бдительны и осторожны, идя по землям Ближнего Востока, но будьте постоянно готовы преподать урок тем, кому он необходим. В странах, где жизнь давно перестала быть священной и неприкосновенной, наши проделки просто необходимы. Увы, мало кто учиться на них в землях, именуемых Ближним Востоком.

Австралия

Одно из племен Гару пало жертвой Войны Гнева. Другие Гару нашли, и истребили их. Если Дети Кроатан пожертвовали собой, чтобы спасти Землю, Дети Бан’ип пали жертвой злобы и зависти. Бан’ип всё еще злы. Призраки Бан’ип всё еще чтят свои тотемы, но они больше не могут танцевать во славу их, не приносить им надлежащие жертвоприношения. Никогда не ходите в Австралийскую Умбру иначе, как в своём истинном облике. Если Бан’ип увидят вервольфа, они обезумят от гнева и ненависти. Если же они увидят Нувиша, они поймут, что мы никогда не причиняли им вреда. Многие из Танцоров Умбры путешествуют в Пенумбру Австралии. Мы не в силах игнорировать страдания Бан’ип. Кисидзётен нам этого никогда не позволит игнорировать это.

Время от времени Нувиша, приезжающие в Австралию, принимают форму Бан’ип и выполняют их ритуалы. Мы не Бан’ип, но рану от их гибели будет помнить каждый Гару, который рискнёт сунуть свой нос в Австралию. Мы никогда не позволим Гару забыть, что они убили своих братьев.

Континентальная Европа

Никогда еще не было другой такой земли, так богатой на различия. Во многих местах в течение одного дня вы можете столкнуться с совершенно разными культурами. Вампиры сильны в Европе, намного более сильны, чем у нас на родине. В результате этого, европейские Гару куда как более территориальные, чем Гару Чистых Земель. Потомки Фенриса здесь куда более дикие, чем их американские родичи. Черные Фурии одинаково порочны и здесь, и у нас на родине, но их давнишняя вражда в землях Европы куда более очевидна.

В Европе мало других оборотней, и еще меньшее число европейских Фера можно НАЙТИ. Они научились избегать Гару, а нас можно спутать с ними. Особенно, если смотреть издалека – то мы очень похожи на Гару.

Однако, люди Европы особенно забавны. Многие из них настаивают, что их страна превосходит все другие. Настаивают с тем же рвением и фанатизмом, с каким жители Ближнего Востока настаивают на истинности своих религий.

Ты должен быть осторожен, если едешь в Европу. Никогда не показывай местным Гару что ты чужестранец, поскольку они с подозрением относятся к любым чужакам. По сравнению с этими «цивилизованными племенами» многие Вендиго кажутся спокойными и уравновешенными.

Великобритания

Поскольку это маленькая страна, там есть много сверхъестественного. Фэйри всё еще живут там. Они прячутся среди людей, и в то же самое время старательно избегают следовать их путями. Они – забавный народ, и мы очень любим их. Фианна сильны по всей Великобритании,

также как и Потомки Фенриса. Здесь оба этих племени куда больше склонны к кутежу, чем к насилию, конечно, кроме тех случаев, когда они деруться друг с другом.

Вирм также стар и силён здесь. Танцоры Чёрной Спирали становятся сильнее, а Гару слабеют с каждым днём. Эх. Возможно, британские Гару попросят нашей помощи куда раньше, чем другие Гару из других стран.

Южная Америка

Чистокровные всё еще процветают в Южной Америке. К сожалению, Вирм также процветает здесь. Люди, с их бесконечной алчностью, нашли, что Южная Америка – лёгкая добыча. Фавориты Вирма строят новые Ульи и разрушают Землю везде, где только могут. Мы ждём того момента, пока нас позовут, чтобы мы вновь смогли участвовать в борьбе с этим. До тех пор будьте осторожны в южных землях.

Бассейн Амазонки под угрозой Вирма. С тех пор как европейцы прибыли сюда и начали истреблять Чистокровных, они достигли больших успехов. Теперь же они, живя в самом сердце территории Вирма, делают все, что только можно, чтобы сдержать Вирмлингов. К сожалению, слишком поздно. Многие чудеса Матери-Земли безвозвратно разрушены. Когда здесь правили Балам и Моколе, был золотой век. Теперь, после того как Гару ослабили их, развязав Войну Гнева, оборотни забрали их владения, но всё это может теперь украсть Вирм. Гордые и глупые Гару.

Иногда мы приходим в Южную Америку и предоставляет помощь, конечно, своими способами, участникам войны в Амазонии. Обычно, Нувиша прибывают в эти края, когда стаи Гару, за которыми они следуют, останавливаются. Последователи Шочипилли в районе боевых действий добывают для Гару информацию, которую Гару не в состоянии добыть, а также выводят из строя машины Вирма. Это – всё что мы можем здесь сделать. Койот приказал нам ждать, и мы будем ждать.

Африка

Когда-то мы называли Молчаливых Странников своими друзьями, и мы вместе изучили много тайн континента, называемого Африкой. Война Гнева изменила это. Те, кто были столь же любознательны как мы, стали небытием в наших глазах. Они по-прежнему существуют как племя Гару, но они больше не с нами. Они теперь другие. Земли, некогда принадлежавшие им, пали, захваченные Пиявками и поглощенные растущими пустынями. Мы помогаем Молчаливым Странникам, но они об этом не знают. Они были нашими друзьями. Возможно, однажды, так будет и вновь. Тем временем мы следим за ними, незримо ведя их в их поисках истины. Они ближе к нам, чем все прочие племена Гару вместе взятые.

Африка умирает. Она умирает медленно, но верно. Европейцы преуспели в том, чтобы убить её. Они охотились на её величайших защитников и уничтожили её щедрость. Слонов почти нет, гориллы – скорее воспоминание. Пустыня растёт, и люди наказаны за «умные» действия своих правительств.

Многовековые традиции были уничтожены дураками, которые считают, что неправильные орнаменты или неприятие их иррационального страха перед наготой есть грех в глазах их бога. Потребность людей понять не только, какому богу поклоняться, но и их непонятное желание поклоняться своему богу «единственно правильным способом», стала благодарной почвой для Вирма. И Мать-Земля страдает из-за действий людей, глупых людей.

Ананаси являются наиболее влиятельной силой в Африке. Есть много мест, которыми они правят. Они борются друг с другом. Вирм повредил их куда больше, чем остальных оборотней. Они устрашают, но Ти Малик – тоже паук, и один из наших самых великих учителей. Не боритесь с Ананаси, если вы не уверены, что они не находятся в лапах Вирма. Дети Кошки – Багира, Суара и Симба – некогда были стражами Африки, и защищали её от Вирма. Теперь же, благодаря Войне Гнева, их слишком мало. Гару хорошо делают своё дело, когда объединяются.

Вот только это дело явно не благое. Если бы мы не ушли к звёздам, скорее всего, Нувиша остались бы не более чем воспоминанием.

Северная Америка

Я был в многих странах и видел много захватывающих вещей, достойных того, чтобы о них рассказать. Но, в конце концов, я всегда возвращался на свою родину, поскольку, ни смотря ни на что, это – мой дом.

Кроатан пали, и Уктена всё еще убиты этим горем. Уктена давно потеряли ту радость, которую некогда они делили с нами. Коракс ослаблены, гураль – малочисленны. Раткин, некогда процветавшие на равнинах, теперь живут в городских коллекторах. Память о Моколе почти исчезла. Нувиша тоже почти все покинули этот край. Вместо этого мы охраняем звёзды от людей и Вирма. Нуннехи всё еще в состоянии бродить по этим землям, и иногда они танцуют вместе с нами. Чистокровные всё еще есть здесь, хотя они и ослабли по вине европейцев. Девственная чистота этих земель утеряна навеки. Религиозные фанатики довольно сильны в этих краях, хотя еще не настолько, чтобы убивать других во имя своей веры.

Похоже, пусть и медленно, но люди понимают, что убивая землю они тем самым убивают самих себя. Ни смотря ни на что, это всё еще наш дом, наша родина. Когда либо я навсегда уйду жить в Умбру, туда, где живут великие мудрецы нашего народа. Но пока я буду жить на своей родине, и преподавать глупцам уроки об ошибочности их путей. Здесь больше дураков, чем в других частях света, и каждый день надо решать новые задачи. Это место, где лапа Койота впервые коснулась Матери-Земли. Это место, где Его смех всё еще слышен в рёве штормов и шелесте листвы. Это то место, где Койот хочет, чтобы я был – я чувствую это своими костями, я чувствую это каждый раз, когда ветер касается моего меха.

Египет

Хотя никто из человечьей родни Нувиша не живёт в Египте, а также хотя там и не водятся койоты, однако,

некоторые из сотни Нувиша, живущих на Земле, бродят по египетским пустыням. Возможно, именно Нувиша делают так, что многие атаки местных террористов никогда не достигают своих цели. Бомбы взрываются раньше времени, уничтожая самих бандитов, их оружие выходит из строя в самый неподходящий момент. В какой-то степени этот вид уважает Молчаливых Странников, которые знают, что ведут заранее проигранную войну за прекращение насилия и кровопролития в этом регионе после падения Белых Завывателей. И Нувиша рады тому, что действия египетских Гару, пусть и изредка, но всё таки бывают успешными.

Ахади были первыми, чей смех прозвучал здесь, и вполне можно предположить, что за этим событием стояли Нувиша. Хотя дальнейшее выяснение обстоятельство пока невозможно, создаётся впечатление, что в этих землях существует какое-то соглашение между Гару, Бастет и Моколе. И что это соглашение работает. Койоты-оборотни не знают, радоваться этому или нет, поэтому они взвешивают обе возможности.

Умбра

Ты еще не был среди звёзд. Ты еще не чувствовал, как ветры небес касаются твоего меха, ты не ощущал особого запаха пустоты. Всё это впереди. Ты – Нувиша. Мать-Земля была нашим домом, и мы всё еще можем тут оставаться, время от времени. Но наше место теперь с Койотом, бегущим меж звёзд и охраняющим их от Вирма.

Есть и другие существа, которые также как и мы, гуляют среди звёзд. Есть также многое, что я никогда не смогу объяснить тебе словами. Некоторые вещи ты должен будешь просто увидеть.

Среди звезд есть острова. Острова надежды. Острова кошмара. Гару называют их Царствами. Мы называем их Доменами. Некоторые Домены принадлежат Гару, некоторые – магам. Большинство же Доменов вне чьей либо власти. Мы их используем, чтобы создавать свои дома в Умбре. Есть Домен, который мы называем Койотовой Норой, хотя там, конечно же, на самом деле нет ни нор, ни

тоннелей. Это – просто название. Койотова Нора – то место, где Койот время от времени отдыхает, когда Он устаёт от поиска звёзд. Многие Нувиша встречали Койота в том священном месте. Койот – небрежный отец, но Он всё равно любит своих детей. И Койотова Нора всегда встречает нас как наш родной дом. Воздух там заполнен ароматами, которые ты не можешь даже вообразить. Всё это место дышит памятью о делах Койота. Бесчисленные двери в другие места и другие миры скрыты там. Большинство из них запечатаны и запретны, но есть те, которые ждут, когда Нувиша пройдут ими. Среди них есть проходы в те места, где другие лики Трикстера ожидают нас. Каждый тотем там, каждый ожидает, чтобы дать ответы на вопросы. Иногда эти ответы будут ложью, потому что вопросы были заданы неправильно. Но всё-таки в большинстве случаев эти ответы правдивы.

Из Койотовой Норы за считанные мгновение можно попасть в любое место Умбры. Я думаю, что мы бы все могли остаться там, если когда-нибудь сможем выносить необъятные размеры этого мира. Это надо видеть! По сравнению с Умброй, Мать-Земля – мельчайшая пылинка, плывущая по течению в бесконечном океане. Когда-нибудь, если повезет, ты сможешь сам увидеть это море звёзд.

И мы должны защитить эти удивительные места от грядущего кошмара. Ткач и Вирм своим глупым сражением смогли повредить даже Умбру. Теперь запомни самое важное из всего, что я говорил тебе. Запомни самое главное: Умбра принадлежит нам. Мы живём на небесах, поскольку они лелеют нас, даря бесконечные приключения. Мы принадлежим звёздам, поскольку защищать их – наша священная обязанность. Мы должны отодвинуть сети Паучихи как можно дальше от звёзд. И мы должны не дать Братцу Червяку разрушать и пожирать звёзды. Его голод ненасытен, и мы должны всегда стремиться держать его подальше от тех мест, где он не нужен.

Это – то, что требует от нас Койот. Кто мы, чтобы бросать Ему вызов и ставить Его слова под сомнение?

Иные Оборотни

Я говорил о других оборотнях. Я видел твоё удивление, и это нормально. Поначалу я тоже было решил, что ты один из них. Ничего, это нормально. Они могут делать то, чего не можем мы, и это делает их интересными. Ты любишь приключения. Но не торопись, ты еще не дослушал до конца остальную часть истории. И не надо дуться! Когда ты дуешься, ты выглядишь глупым. Теперь я продолжу, и расскажу о других оборотнях...

Гару

Как бы там ни было, другие оборотни – наши кузены. Как правило, это к лучшему, но в каждом правиле есть и исключения. Большинство из нас согласны с тем, что Гару – это наибольшее исключение из этого правила. Они злы и сердиты, они видят те ошибки, которые натворили, но не извлекают из них уроков. Они по-прежнему находят поводы, чтобы обосновать даже самые мерзкие свои деяния. Конечно, Гару могут обратить внимание, если ты укажешь им на какую-либо из их ошибок. Но когда ты уйдёшь, они забудут об этом уроке. Гару слишком раздражительны и горделивы.

Черные Фурии

Черные Фурии слишком зациклены на различии полов. Они храбры, умны и способны, но они сами себя наказывают за грех того, что они ненавидят мужчин. Они – законченные феминистки. Мой учитель как-то сказал: «у Черных Фурий каждый месяц кризис», правда он сказал это слишком громко, и ему пришлось спешно уносить свои ноги от этих разъярённых фурий. Некоторые из них всё еще надеются его поймать. Напрасно. К слову, он был абсолютно прав.

Костегрызы

Они – мастера выживания. Что еще более важно, они всегда помогают тем, кто нуждается в помощи. Большая часть Гару смотрят на Костегрызов с презрением. Но они

могли бы многому научиться у этих мусорщиков, если бы захотели. Хотя есть и исключения, но, по большому счёту, Костегрызы – лучшие среди Гару. Они благородны, храбры и находчивы. В отличие от других вервольфов, они сначала думают, а уже потом делают. Правда им недостаёт хороших манер… и хорошего душа. Я бы общался с ними почаще, если бы они почаще мылись. Некоторые из них гордятся тем фактом, что не мылись пару лет.

Дети Геи

Дети Геи происходят из разных племён. В отличии от других, они никогда не были необузданными. Теперь их фракция среди общества Гару увеличивает свою численность и влияние, и они – лучшая из надежд Гару на объединение своих сил против Вирма. Многие Гару считают их слабаками, воспринимая их стремление к миру как недостаток. Глупцы, возможно они поймут, что это не так. Мы будем снова и снова учить их этому. С другой стороны, некоторые из Детей несколько высокомерны. Интересно, решаться ли они на союз с Фера?

Фианна

В этом мире много стереотипов. Но в случае с Фианна эти стереотипы верны. Большинство из них слишком любят вино и драки. Они поют, танцуют и наслаждаются жизнью, но чтобы выпустить пар они всегда готовы устроить потасовку. В этом они похожи на Потомков Фенрира. Кроме того, как и Потомки, они слишком гордятся своей родиной, и слишком часто повторяют ошибки своих кузенов-людей, что отнимает много времени. Хотя поют они куда лучше Потомков. Но ведь они должны бороться с Вирмом, не крича на каждом углу о превосходстве британских законов. С другой стороны, они всегда знают, как устроить вечеринку. И День святого Патрика – это что-то с чем-то. Ты еще не видел дюжину пьяных Гару с шерстью, покрашенной в зелёный цвет, справляющих свою нужду прямо посреди улицы. А я – видел. Думаю, это единственный день в году, когда Фианна абсолютно не заботятся о поддержании Завесы.

Потомство Фенрира

Потомки Фенриса полагают, что являются сильнейшими из Гару. Они полагают, что должны постоянно показывать другим свою силу. В этом что-то есть. Но я знаю, как усердно Потомки охотились на Фера во время Войн Гнева. Я слышал и рассказы о тех злодеяниях, которые некоторые из них совершили в горы Второй Мировой войны, и я знаю, что, к сожалению, среди них немало расистов. Потомки сильны и они – первоклассные воины. Но им недостаёт ума, чтобы править другими племенами. Они также неспособны видеть свои собственные недостатки.

Потомки Фенриса – хвастуны и хулиганы, но их сердца искренни. Они не предают и не бросают друг друга. Среди них есть несколько тех, кого я был бы не прочь видеть на своей стороне во время боя. А есть и те, которых я бы с удовольствием бы подразнил. Они слишком самодовольны, заносчивы и высокомерны. Они считают себя самыми благородными и могущественными. Если ты хочешь их довести до белого каления, то скажи, что они дерутся как девочки, или что они хилые, по сравнению с Костегрызами. И вы тут же спровоцируете их на драку, можете мне верить.

Гуляющие по Стеклу

Среди Гару есть те, кто живёт в городах, и используют цивилизацию и политику для борьбы с Вирмом. Это – Стеклоходы. Но Ти Малик напоминает, что много Стеклоходов прекращают войну с Вирмом, и начинают играть в человечью игру для получения прибыли. Слишком многие из них с радостью продадут душу за хороший капитал и большую пенсию. Они слишком богаты. Они считают себя лучшими, им нравиться полагать, что они – мастера выживания. Они ошибаются, и ежедневно становятся на шаг ближе к тому, чтобы предать Мать-Землю. С другой стороны – у них действительно большие ресурсы, и соблазн использовать их слишком велик. Как то у меня был Феррари. До этого он принадлежал одному Стеклоходу – биржевому маклеру в Нью-Йорке. Теперь он принадлежит одной из автомобильных свалок. Возможно, я

должен был сперва научиться водить машину, прежде чем угонять её.

Красные Когти

Красные Когти пример того, чему Братец Волк пытался учить своих детей. И пример его ошибок. Ненависть Когтей к людям не знает границ. Они убивают их, даже не пытаясь помочь. В их сердцах нет места для милосердия по отношению к людям, только для мести. Возможно, мы избежали того, чтобы пойти тем же путём. Когда бледнолицые начали истреблять койотов. Как и волков. Но мы извлекли урок из ошибок Красных Когтей. Мне жаль это племя. Они проиграли, так и не сумев понять, в чём же была их ошибка.

Повелители Тени

Повелители Тени никогда не смиряться с ролью вторых. Они считают Серебряных Клыков своими врагами, а прочих Гару – своими пешками. Я стараюсь использовать это для своей пользы. Повелителями Тени поразительно легко манипулировать. Только успокойте их эго, и это сделает их полезными пешками. Но не доверяйте им. Они танцуют слишком близко от сердца Вирма. Если вы хотите подшутить над ними, после того как воспользуетесь их квартирами, системами безопасности и ресурсами – оставьте там как можно больше следов своего пребывания, пока их там нет. Это так забавно. Удостоверьтесь, что хорошо пометили их территорию, чтобы они узнали, что вы там были. Это особенно смешно, если они не убрали свои дорогие ковры.

Молчаливые Странники

У нас есть много общего с Молчаливыми Странниками. Слишком легко нам думать о них как о друзьях. С ними приятнее вести беседу, чем с другими Гару. Только никогда не доверяйте им. Странники однажды предали наше доверие, и мы не можем позволить этому случиться снова. Если кто-то одурачил меня один раз – позор на нём, если дважды – позор на мне. Но они знают, пожалуй, лучшие из всех загадок.

Серебряные Клыки

Я часто задаюсь вопросом, как Серебряные Клыки вообще в состоянии показывать свои морды на свежем воздухе? Мы слишком хорошо знаем, КТО начал Войну Гнева. Мы знаем, что безумие Клыков чрезвычайно опасно. Самые смертоносные из Серебряных Клыков на первый взгляд кажутся психически нормальными. Они – те, кто сперва вам улыбается, а затем – приказать принести вашу голову на золотом подносе. Не доверяйте им. Они являются более уточнёнными, чем Повелители Тени, но они столь же смертоносны. Даже больше, поскольку они повелевают многими другими племенами.

Звездочёты

Мы поделились своим страстным, неукротимым любопытством со Звездочётами. Они постоянно в поисках ответов на каждую из загадок Вселенной. Иногда они столь этим увлечены, что не замечают того, что их окружает. Я не раз видел, как они блуждали среди трёх деревьев, задумавшись о чём-то своём, а потом с удивлением смотрели на эти деревья, как баран на новые ворота. Да, они глупы. К сожалению, они привыкли искать сложность повсюду, и не замечают самых элементарных решений. До сих пор они так и не поняли, что Вирма можно остановить, освободив его из его узилища. После этого он также бы потерял свой гнев. Но Гару этого, увы, не понять.

Уктена

Было время, когда Уктена были весёлым народом. Они танцевали, пели, праздновали, радовались жизни, как и все в Чистых Землях. Теперь они забыли свои песни. Гибель Кроатан изменила их. В попытках убедиться в том, что Вирм больше никогда не сможет освободить своих сильнейших слуг, они пропускают меньшие опасности и капканы, которые он расставил на их пути. Слишком многие Уктена попадают в плен Вирма. Средства, которые Уктена используют против Вирма, вызывают подозрительность у многих, не только у Гару и у нас. Уктена не видят за деревьями леса.

Вендиго

Если Уктена всеми силами пытаются забыть о том, что случилось с Кроатан, Вендиго не могут ни забыть, ни простить этого. Они по-прежнему злы, и их гнев за прошедшие века стал только сильнее. Они не понимают, что люди глупы и достойны жалости. Вендиго ненавидят всех европейцев, ненавидят с потрясающей свирепостью. Еще больше они ненавидят европейских Гару, их вражда слишком давняя, чтобы её остановить. Они не могут забыть о поражении, которое им нанесли Потомки Фенриса. Боль и ярость ослепили их. А ведь всё, что им нужно – это только лишь успокоиться и расслабится. На этот счёт у нас на Фестивале много горьких шуток.

Фера

Бастет

Кошки-оборотни – одиночки. Они не любят компанию ни людей, ни, даже, друг-друга. Если бы они могли изучать свою кошачью магию, не советуясь со старшими, они, наверное, даже язык бы с удовольствием позабыли, за ненадобностью. Дети Кошки – пример того, как надо учить уроки, и учить хорошо. Они независимы, самостоятельны. Они – самые удачливые из Фера, после нас, естественно.

Племён Бастет почти столь же много, как и племен Гару. Бастет отличаются по видовой, а не территориальной принадлежности.

Багира

Пантеры-оборотни, мудры и любознательны. Также они очень жадные. Если что-либо попадётся им на глаза, они будут изучать это до бесконечности. Любопытство кошку сгубило, и, в случае с Багира, это утверждение имеет под собой определённую почву. Они также следуют за Трикстером, только своими путями. Только никогда не говорите им этого. Они обидятся. Их высокомерие может сравниться только с их мудростью.

Балам

Ягуары-оборотни подобны Вендиго. Они не любят незнакомцев, и ненавидят европейцев.

Хан

Тигры-оборотни походят на Потомков Фенриса: сильные и смертоносные. Кроме того, у них напрочь отсутствует чувство юмора. Ни когда не говорите Хану «кис-кис-кис», если не можете убежать очень, ОЧЕНЬ быстро.

Симба

Львы-оборотни царственны и прекрасны. Они – своеобразный вариант Серебряных Клыков, только в кошачьем варианте. Они любят собираться в свои прайды. Над ними хорошо подшучивать, когда они вдали от прайдов. Будь осторожен, не раздражай их! О, Койот, но как же они раздражительны!

Пумонка

Пумы-оборотни забавны. Они сильны и опасны, но у них хорошее чувство юмора, и они знают много интересных историй. Пума всегда была другом Койота, поэтому мы в хороших отношениях с Пумонка. Только не говорите в их присутствии на голливудском сленге. Я видел, ЧТО они сделали с одним Стеклоходом, после того как он назвал их «скво». Бедный Гару. Его участь была незавидна, но я после этого смеялся много часов.

Куолми

Рыси столь забавны. Они небрежны, но их любопытство почти столь же сильно, как и наше. Если у вас что-либо в руках, и вы это прячете, показывая время от времени только кусочек… если хоть один Куолми будет поблизости, он приложит любые усилия, чтобы подсмотреть, что же у вас в руках? Это – лучший способ встретить рысь-оборотня. Они терпеть не могут неразгаданные тайны почти так же, как ненавидят европейцев.

Есть еще одна вещь – кошачья мята. Они любят кошачью мяту.

Гураль

Гураль – большие, милые, мохнатые и симпатичные. Они очень сильны, настолько, чтобы разорвать среднестатистического Гару пополам. Странная комбинация? Кроме того, они всегда готовы прийти на помощь. Хотя они нетерпеливы, но они – первые, кто предложит помощь, когда она нужна. Они также известны своей памятью. Они помнят всё, только до поры до времени пренебрегают этими знаниями. Они могут быть замечательными друзьями и смертельно-опасными врагами. Я надеюсь, что мы – друзья.

Коракс

Вороны-оборотни – наши братья, и самые мудрые из всех Фера. Они много знают. Они наблюдают, но не любят действовать. Пока что это всё, что я скажу, поскольку наш народ слишком многим готов пожертвовать ради хорошей шутки. Но даже мы могли бы научиться многому у Кораксов. С другой стороны, отмечу, что Кораксы не могут держать себя в руках, когда видят что-либо блестящее, они обязательно полезут смотреть – что это там блестит, как бы опасно это не было. Если вы приклеите какую-нибудь блестящую штуку около жилища Кораксов - несколько часов смеха вам точно гарантировано.

Раткин

Они являются жадными, склонными к ошибкам, а их участь после Войны Гнева – печальна. Они скрытны и властолюбивы. Раткин процветают, обманывая и воюя с Гару. Они строят свои секретные тоннели, которые считают неприкосновенными. И они не любят, когда мы суём туда свой нос. Я говорил о хороших чертах Раткинов, теперь скажу о плохих. Ни когда не поворачивайтесь к ним спиной, так как подлость – часть природы Раткинов. Они честно выполняли свою работу, не давая людям слишком расплодиться, но затем Гару истребили большинство Раткинов. Теперь Раткины вновь стали влиятельной силой.

Сложно сказать, что они принесут людям. Уважай Раткинов, их работа трудна.

Моколе

Моколе – наши товарищи. Мы не воюем с ними, они не воюют с нами. Крокодилы-оборотни – живая память и история Матери-Земли, они помнят то, что давно кануло в Лету. Они – знание, знание того, что мы должны учиться. Мы же, в свою очередь, являемся их чувством юмора. Горьки те уроки, которые помнят Моколе, и они до сих пор злы из-за гибели многих Фера. Если бы не мы – они бы плакали и кричали. Мы же помогаем им терпеть это.

Нага

Змеи-оборотни – довольно уединённые существа. Они хорошо скрывают свои тайны, и требуется много времени, чтобы изучить любой из их путей. Например, большинство людей и даже оборотней считают, что Нага вымерли! Умно, не так ли? К счастью, мы любопытный народ, и готовы тратить время и силы на хорошую уловку. Уважайте Нага. Я бы сказал тебе о них куда больше, но я думаю, что ты сам должен пройти все те трудности, с которыми тебе придётся столкнуться, когда ты решишь изучить их пути. Как когда-то сделал я. Однажды я видел, как человек превратился в угря. И я до сих пор не могу решить – было ли ЭТО Нага?

Рокеа

Акулы-оборотни – невероятно жадные существа. Они постоянно едят, и при этом хорошо едят. Они борются друг с другом, и они разгромили любого врага, который имел неосторожность на них напасть. Они – простые существа с простыми путями. Многие из них попали в сети Вирма, но даже тогда они остаются самими собой. Они – Дети Акулы, и делают то, что должны. Плавайте с ними, но никогда не становитесь такими, как они. Их пути убили бы нас. Мы недостаточно сильны, чтобы пережить то, что они должны выносить каждый день своей жизни. Если вы хотите подшутить над Рокеа – бростье им кого-либо, кого не

жалко, только предварительно полейте его острым соусом. У Рокеа такие забавные лица, когда они начнут есть это.

Ананаси

Дети Паука сильны. У них достаточно терпения ждать долгие годы прежде, чем приблизиться к своей добыче. И они могут вынести то, что не под силу другим оборотням. К сожалению, они разделены. Часть из них служит Ткачу, часть – Вильду, часть – Вирму. Они сами себя разделили, и сами себя этим убивают. Глупые Ананаси. Они не знают, что они делают. Они ткут прекрасную паутину, но часто она слишком сложна.

Кицунэ

Мы знаем, что в странах Азии живут лисы-оборотни, которые действуют путями, подобными нашим. Они обманывают глупых прислужников зла, борясь с ними, а также защищают мир духов. К сожалению, лично я ни разу не встречал ни одного из них, но я конечно же надеюсь, что в один прекрасный день это произойдёт!

Сгинувшие

Когда-то, давным давно были и другие оборотни. Они летали высоко в воздухе, они охотились на земле. Они жили на деревьях и в пещерах, и каждый из них служил Матери-Земле теми путями, которые указали им их создатели. Гару убили их во время Войны Гнева. Я не буду о них больше говорить.

Прочие существа

Вампиры

Немёртвые – странные существа. Они постоянно манипулируют другими, чтобы избежать смертельной скуки своего существования. Интересно, сходят ли они в конце-концов с ума, устав от своей бесконечной жизни? Как бы то ни было, они забавны. Их легко разозлить, а управлять ими еще легче. Они настолько увлечены своими

интригами, что любой, кто начнёт играть по их правилам, сможет ими манипулировать. Мдаааа…

Маги

Я никогда не встречал более странных людей. По сравнению с ними другие супернатуралы – абсолютно рациональны. Маги считают, что если бы с ними все согласились, мир бы стал идеальным. Возможно, проблема в том, что они не желают считаться с мнением других. Чародеи походят на религиозных фанатиков: каждый из них уверен, что его путь лучше остальных. Каждый из них отказывается замечать достоинства других путей и недостатки своих собственных. К счастью, далеко не все люди стали магами, поскольку, если бы все люди были чародеями – весь мир был бы по настоящему безумен.

Призраки

Мертвые почти столь же странные существа, как и маги. Они изо всех сил цепляются за остатки своей былой жизни, и не желают, чтобы на их судьбу влияло что либо, кроме них самих. Это очень грустно, что они так цепляются за прошлое. Они не понимают, что мир, их мир, ждёт их, они не понимают, что могут идти дальше – к следующей жизни. Они не понимают, и поэтому бояться. Они не могут познать тайны, которые ждут ответа, они только лишь предпринимают минимально необходимые шаги для продолжения своего существования. Кроме того, они – сумасшедшие. Они спрашивают у самих себя и сами себе отвечают.

Подменыши

В мире есть существа, которые почти столь же мудры, как и мы. Подменыши отказываются бросить якорь, они стремятся сохранить свои грёзы. Когда каждый из них проходит эту стадию их жизней – это грустно. К сожалению, в них по-прежнему много общего с людьми. Они ссорятся между собой с такой же свирепостью, как и Гару. Но когда они смеются – это прекрасно…

Глава 4. Что есть у Нувиша

По своей природе, койоты-оборотни нарушают многие правила, которые для других оборотней – незыблемы. В отличие от других оборотней, Нувиша не чувствительны к серебру. Также они не имеют Ярости, и, иногда, это ставит их в несколько невыгодное положение. У Нувиша есть Дары, которые позволяют имитировать Ярость, и, даже, позволяют использовать Ярость, но при использовании этих Даров койоты-оборотни приобретают и чувствительность к серебру, которая есть у других оборотней.

По своей природе Нувиша часто спариваются с Роднёй других оборотней, и даже, непосредственно с оборотнями других видов. Однако, никаких «гибридов» от такого союза не рождается, подобно тому, что у Нувиша не могут рождаться Метисы. Таким образом, появление гибрида, например, Нувиша-Рокеа попросту невозможно. Порода матери определяет породу ребенка, также и определяется видовая принадлежность при союзе между Нувиша и другими видами оборотней. Но чаще всего такой ребёнок будет Роднёй для обоих видов оборотней, но не оборотнем.

Юмор и Слава

Гару верят, что честь – это что-то вроде достижения, Нувиша-же чувствуют, что честь – это врождённое. Юмор для Нувиша – куда более важная вещь. Юмор – это не просто мера того, что может получиться из шутки Нувиша. Это отражает способность Нувиша смеяться над собой и над ситуациями, в которых он оказывается. Также Юмор измеряет шуток Нувиша над врагами или друг над другом. Новизна и изобретательность важны для койотов-оборотней и для Трикстера – в любом из его воплощений. Творчество помогает справляться с различными нестандартными ситуациями. Юмор также помогает Нувиша взаимодействовать друг с другом, когда настаёт час Фестиваля. Основное занятие на Фестивале – болтовня, чем больше – тем лучше. Когда всё заканчивается, рассказываются истории о том, что каждый из них сделал в прошлом году, и старшие судят – достаточно ли этого, чтобы получить особую награду за новые и интересные способы исследовать противников, изучать мир и шутить шутки. Те Нувиша, которые заработали достаточно Славы,

награждаются в это время новыми Дарами. Чем больше Нувиша может заставить своих братьев смеяться и наслаждаться шутками, тем больше у него возможности приобрести Славу. Иногда, правда, Слава даруется самим Койотом, например – при смене тотема. Но это то исключение, которое только подтверждает общее правило.

Пункты Славы назначаются Рассказчиком. И не просто так. Нувиша не может заработать Славу, если просто будет повсюду играть в бессмысленные шутки и розыгрыши. Слава (Юмор) приобретается тогда и только тогда, когда Нувиша использует юмор чтобы научить или проучить кого-либо. Также на это влияет, стала ли эта шутка пересказываться другими Нувиша. Если так – то это очень хорошо.

Достоинства и Недостатки

Указанные здесь достоинства и недостатки являются уникальными для Нувиша. Гару должны обойтись теми Достоинствами и Недостатками, которые и так у них нет (см. Werewolf Players Guide). Например, Гару не могут достоинство Близость к Умбре.

Большой размер *(Достоинство, 1 пункт)*

Нувиша с этим Достоинством заметно крупнее остальных, соответственно – их гораздо легче принять за Гару (особенно – в форме Манабозо). Это достоинство не даёт физических преимуществ, но добавляет дополнительные пункты ко всем социальным броскам, когда идет взаимодействие с Гару.

Близость к Умбре *(Достоинство, 2-3 пункта)*

У Нувиша с этим достоинством есть очень сильная связь с Умброй. Все броски, связанные с переходом в Умбру уменьшены на два (минимальный – на 3). С 3-мя пунктами

Достоинства Нувиша не нужно смотреть на отражение, чтобы шагнуть в Умбру.

Избранник Койота *(Достоинство, 6 пунктов)*

Те, кто Избран Койотом, имеют особый статус в Его глазах. Они не тратят Гнозис на активацию любого Дара, который используется непосредственно для того, чтобы выполнить уловку. Это означает, что персонаж никогда не тратит Гнозис, когда использует Дар против своего оппонента, и ему не надо думать, сколько Гнозиса стоит этот Дар. Это Достоинство чрезвычайно редкое, поскольку есть соблазн им злоупотреблять. Поэтому рассказчик решает – должен ли Нувиша тратить Гнозис или нет.

Плохая луна *(Недостаток, 2 пункта)*

Иногда Луна мстит за то, что Койот сделал ей. У Нувиша с этим Недостатком, будут Покровительства, свойственные Гару (Арун, Галлирад и т.д.), и Нувиша, родившийся под плохой луной будет иметь те же взгляды на жизнь, но он не получит ни одного преимущества Гару, и не сможет использовать Дары Покровительства. Например, у него будет характер Аруна, но он не сможет Бушевать. Этот Недостаток не может быть взят Нувиша, рождённым в новолуние, поскольку все Нувиша и так являются Рагабашами.

Чрезмерно любопытный *(Недостаток, 3 пункта)*

Чрезмерно любопытные Нувиша не могут остановиться на полпути. Если они видят дверь – они обязательно попытаются выяснить, что за ней. Если койот-оборотень слышит странный шум из пещеры, где воняет Вирмом – он просто должен будет проверить – что же там, не взирая на опасность. Он не может оставить тайну неразгаданной. Койоты-оборотни с этим Недостатком не могут сопротивляться искушению, если не сделают бросок Силы воли со сложностью 9.

Харано *(Недостаток, 4 пункта)*

Нувиша обычно не страдают от Харано, но койот-оборотень с этим недостатком столь же восприимчив к смертельной депрессии, как и Гару. И для Нувиша это всегда очень плохо.

Дразнящий Помощник *(Дар пятого уровня)*

Этот дар заставляет всех существ той же породы и того же пола (а не противоположного) следовать за целью.

Обряд Танца *(второй уровень)*

Чтобы присоединиться к Танцорам Умбры, этот обряд работает только с последователями Птаха. Будучи принятым в Танцоры Умбры, на Земле Нувиша сможет следовать за выбранным им аспектом, но в Умбре все Нувиша следуют за Птахом. Птах – основной племенной тотем для Нувиша, подобно тому, как Фенрир является основным тотемом Потомков Фенриса. Чтобы идти по пути Танцоров Умбры, Нувиша должен следовать за Птахом, но он одновременно может следовать и за другими аспектами Трикстера.

Песнь Возвращения из Мёртвых *(Обряд, пятый уровень)*

Игрок должен потратить один постоянный Гнозис на каждого, поднятого при помощи этого обряда, плюс один постоянный Гнозис для каждого уровня ущерба, который цель понесла вне смертельного удара. Пример: Тысячеликий должен был вернуть к жизни двух оборотней, поскольку этого требовал Койот. Было автоматически потрачено два постоянных пункта Гнозиса, однако один из оборотней имел дополнительно три уровня повреждений, которые, однако, не были причиной смерти. Поэтому, чтобы вернуть к жизни обоих оборотней было потрачено пять пунктов постоянного Гнозиса.

Общая система Даров Нувиша

Видовые дары

Первый уровень

Bad Joke (Плохая проделка)

Rabbit Run (Заячий прыжок)

Snake' s Skin (Змеиная кожа)

Song of Kokopelli (Песнь Кокопелли)

Spirit Speech (Речь Духов)

Swollen Tongue (Распухший язык)

Xochipilli' s Touch (Прикосновение Шочипилли)

Второй уровень

Camouflage (Маскировка)

Dance of Dionysis (Танец Диониса)

Gift of Porcupine (Дар Дикобраза)

New Face (Новое лицо)

Odious Aroma (Ужасный запах)

Otter's Breath (Дыхание калана)

Possum’s Wisdom (Мудрость опоссума)

Sheep's Clothing (Койот в овечьей шкуре)

Twisting Tongues (Полиглот)

Umbral Map (Карта Умбры)

Третий уровень

Blisters (Пузыри)

Bridge Walker (Прогулка по мосту)

Dance of Abandon (Танец Абандона)

Gift of Laughter (Дар Усмешки)

Gift of Rage (Дар Ярости)

Scent of Vengeance (Аромат мести)

Shadow Walk (Прогулка в тень)

Push (Толчок)

Umbral Howl (Вой в Умбре)

Четвертый уровень

Disappearing Act (Акт исчезновения)

Happy Thoughts (Счастливое прикосновение)

Heave- Ho (От ворот поворот)

Hidey Hole (Отверстие)

Trickster' s Skin (Кожа Трикстера)

Ultimate Argument of Logic (Окончательный логический аргумент)

Locked Door (Закрытая дверь)

Пятый уровень

Teasing Mate (Дразнящий Помощник)

Ghost Dance (Призрачный танец)

Umbral Gateway (Врата в Умбру)

Umbral Target (Цель в Умбре)

Wyld Throw (Бросок Вильда)

Assimilation (Ассимиляция)

Coyote’ s Mask (Маска Койота)

Шестой уровень

Backfire (Возвращение огня)

Coyote' s Howl (Вой Койота)

Дары покровительства (Рагабаш)

Первый уровень

Blur of the Milky Eye (Бельмо на глазу)

Fool' s Gold (Золото дураков)

Open Seal (Взломанная печать)

Scent of Running Water (Запах бегущего по воде)

Snow Running (Повелитель снегов)

Spider's Song (Песнь паука)

Trailblazer (Новатор)

Walk under the New Moon (Прогулка в новолуние)

Второй уровень

Alter Scent (Смена запаха)

Blissful Ignorance (Блаженное невежество)

Carried on the Wind (Разговор на ветру)

Emergency Exit (Запасной выход)

Hide in Plain Sight (Скрыться на равнине)

Man With No Name (Человек без имени)

Obscure the Truth (Чутьё правды)

Sense of the Prey (Чутьё добычи)

Taking the Forgotten (Забытая вещь)

Третий уровень

Bald- Faced Lie (Явная ложь)

Empty Hand (Чистые руки)

Fly Feet (Ноги мухи)

Gremlins (Гремлины)

Open Moon Bridge (Открыть Лунный Мост)

Reynard' s Lie (Ложь Рейнарда-лиса)

Четвёртый уровень

Mark of Shame (Клеймо позора)

Whelp Body (Щенячье тело)

Пятый уровень

Ghost Town (Город призраков)

Steal Spirit (Дух кражи)

Thieving Talons of the Magpie (Когти сороки-воровки)

Thousand Forms (Тысяча форм)

Violation (Нарушение)

Шестой уровень

Firebringer (Несущий огонь)

Дары пород

Хомид

Первый уровень

Climb Like an Ape (Цепкость обезьяны)

Dead- Eye (Глаз мертвеца)

Jam Gun (Проблемы с оружием)

Master of Fire (Повелитель огня)

Persuasion (Убеждение)

Shape Smoke (Форма дыма)

Smell of Man (Запах человека)

Stench and the City (Городское зловоние)

Второй уровень

Commanding Voice (Командный голос)

Jam Technology (Проблемы с техникой)

Rooftop Sprint (Бегущий по крышам)

Speech of the World (Рассказ о мире)

Staredown

Третий уровень

Disquiet (Беспокойство)

Gaia' s Toolbox (Инструменты Геи)

Reshape Object (Видоизменить объект)

Tongues (Языки)

Четвертый уровень

Cocoon (Кокон)

Gaia' s Embrace (Объятья Геи)

Spirit Ward (Защита от духов)

Weave of Steel (Плетение из стали)

Пятый уровень

Assimilation (Ассимиляция)

Part the Veil (Приподнятая Завеса)

Латрани

Первый уровень

Cousin' s Coat (Одежда кузена)

Find Water (Найти воду)

Hare' s Leap (Заячий прыжок)

Heightened Senses (Обострённые чувства)

Sense Prey (Чутьё добычи)

Sense Wyld (Чутьё Вильда)

Второй уровень

Axis Mundi (Мировая ось)

Eye of the Eagle (Орлиный глаз)

Scent of Sight (Запах вида)

Sense the Unnatural (Чутьё сверхъестественного)

Wyld Ferocity (Свирепость Вильда)

Третий уровень

Catfeet (Кошачья походка)

Healing Sleep (Лечение во сне)

Monkey Tail (Хвост обезьяны)

Name the Spirit (Имена духов)

Strength of Gaia (Мощь Геи)

Четвертый уровень

Beast Life (Звериная жизнь)

Gnaw (Разгрызание)

Lord of the Wilds (Повелитель дикой природы)

Venom (Яд)

Пятый уровень

Boon of the Animal Fathers (Благо звериных отцов)

Elemental Gift (Дар Элементала)

Song of the Great Beast (Песнь великого зверя)

Дары, указанные в бридбуке

Нувиша начинают с таким же числом Даров, как и Гару. Они могут выбрать один Дар Рагабаша, один Дар Породы и один Дар Нувиша. В качестве Даров Породы используются Дары Хомидов (для Хомидов Нувиша) или Люпусов (для Латрани). Дары, выбранные при создании характера, должны отражать особенности тотема, и они могут быть изменены, сменены другими при смене аспекта Трикстера, за которым следует Нувиша.

Дары танцоров Умбры отмечены соответствующим указанием в скобках. Эти Дары могут быть изучены только после того, как Нувиша исполнил Обряд танца.

Змеиная кожа (первый уровень) – с этим Даром Нувиша может потерять слой кожи, тотчас же регенерируя повреждённые участки, чтобы освободится из затруднительных ситуаций (например, снять наручники). Этот Дар преподаёт дух Змеи.

Система: игрок тратит один пункт Гнозиса и бросает Ловкость + Атлетизм, чтобы удалить слой кожи и выскользнуть. При чрезвычайно сложных ловушках требуется дополнительный бросок Ловкость + Атлетизм

Песнь Кокопелли (первый уровень) – этот Дар позволяет Нувиша сделать всех, кто слышит Песнь спокойными и уравновешенными. Этот Дар позволяет вывести других из состояния безумия, но только на то время, пока Нувиша продолжает петь. Этому Дару учат Гаффлинги, служащие Койоту.

Система: игрок делает бросок Манипуляция + Работа, с переменной сложностью, в зависимости от ситуации. Каждый, кто пытается сопротивляться эффекту этого Дара, должен сделать бросок Силы Воли сложностью 6. Трудность сопротивления Дару возрастает на один пункт за каждый успех Нувиша при начальном броске. Нувиша может петь, может играть на любых музыкальных инструментах, или на том, что способно их заменить. Действие Дара длиться пока Нувиша поёт Песнь.

Распухший язык (первый уровень) – Нувиша использует этот Дар, чтобы помешать жертве говорить. Как только Дар начинает действовать, язык жертвы распухает, предотвращая любую форму речи. В лучшем случае жертва может выдавить из себя тихое нечленораздельное мычание. Этому Дару учит дух Паука.

Система: Нувиша должен прикоснуться к жертве и сделать бросок Гнозиса, равный Силе Воли жертвы. Если набрано три и более успеха, жертва даже не может использовать язык жестов, так как её руки начинают трястись и дрожать. Эффект Дара длиться сцену.

Прикосновение Шочипилли (первый уровень) – Нувиша используют этот Дар, чтобы принести удачу себе или цели. Обычно удача краткосрочна, но сам факт удачи (или, наоборот, неудач) цели будет целиком находиться в руках Нувиша. Нувиша не может контролировать, как удача себя проявит, а может контролировать только то, будет ли это удача, или, наоборот, цель постигнет неудача. Как правило, эффект этого Дара мгновенен, но, по

усмотрению Рассказчика, его действие может продлиться несколько часов. Этому Дару учат Эпифлинги Удачи, или Гаффлинги, находящиеся на службе у Шочипилли

Система: игрок бросает Остроумие + загадки (сложность 7). У Рассказчика есть полный контроль над тем, как Удача Шочипилли себя проявит, но игрок может увеличить удачу до практически фантастических результатов, тратя пункт Гнозиса.

Маскировка (второй уровень) – как Дар Вендиго

Танец Диониса (второй уровень) – при применении этого Дара цель теряет координацию и испытывает сильнейшее головокружение. Перед его глазами пляшут пятна, в ушах звенит, а окружающие подумают, что он пьян. Речь не страдает, и сохраняется трезвость рассудка, но трудность всех физических бросков возрастает на три. Этому Дару учит Дух Койота.

Система: Нувиша должен прикоснуться к цели, игрок тратит один Гнозис и один пункт Силы Воли. Эффект Дара длиться один раунд.

Новое лицо (второй уровень) – Нувиша может полностью изменить свою внешность, может стать мужчиной или женщиной, любой породой, любым видом. Однако этот дар меняет лишь внешний облик в формах Хомид и Латрани, и в других формах это всё равно будет Нувиша. Этому дару учит дух Кисидзётен.

Система: игрок бросает Манипуляцию + Экспрессию (сложность 6) и расходует один пункт Гнозиса. Эффект длиться одну сцену.

Полиглот (второй уровень) – Нувиша может понять любую письменность и любой язык, используя этот Дар. Даже язык жестов и выражение лица – не проблема. Используя этот Дар, Нувиша может общаться с духами, и даже с компьютерами (эта беседа врятли будет увлекательной, но полученная информация может того стоить). Этому Дару учит дух Трикстера.

Система: игрок бросает Остроумие + Экспрессию (сложность 7). За каждый успех он может полностью изучить языка (включая все жаргонизмы) в течение одного дня. Для изучения каждого языка должно быть отдельное использование Дара.

Карта Умбры (второй уровень) – используя этот Дар, Нувиша может определить местонахождение любой области Умбры, и, в некоторых случаях – даже местоположение конкретной личности в Умбре. Духи предков учат этому Дару.

Система: игрок делает бросок Гнозиса (с переменной сложностью). Если он никогда не был в искомой области Умбры – сложность 7. Если он был там раньше – сложность – 6. Если часто посещал эту область Умбры – сложность 5. Кроме того, два успеха помогут решить, какой маршрут оптимален для достижения конкретной области или Царства Умбры. Три успеха помогают точно определить месторасположение искомой личности или иной цели в Умбре.

Танец Абандона (третий уровень) – Нувиша может заставить цель забыть обо всём, кроме потребности развлекаться. На место гнева и ненависти внезапно приходит радость, и острая потребность эту радость выразить. Этот Дар используется, в первую очередь, для защиты, так как он слишком силён. Однако в некоторых случаях он может обернуться во вред Нувиша. Например, если использовать его против Потомков Фенриса, так как их «развлечения» весьма специфичны. Этому Дару учат Гаффлинги, находящиеся в услужении у Локи.

Система: игрок делает бросок Силы Воли, равный по трудности Силе Воли противника. Надо два и более успеха, чтобы активировать этот Дар. Танец Абандона можно использовать только против одного противника за один раз.

Дар Усмешки (третий уровень) – Нувиша может вывести с помощью этого Дара другого из состояния Безумия, или просто может использовать его для улучшения настроения в напряженных ситуациях. Также,

этот Дар можно использовать, чтобы облегчить боль того, кто смертельно ранен, позволяя ему использовать несколько оставшихся моментов жизни с полным контролем своих способностей. Этому Дару учит дух Кисидзётен.

Система: игрок бросает Обаяния + Экспрессия против трудности, соответствующей Силе Воли цели. Надо набрать как минимум один успех, чтобы использовать этот Дар, и минимум три успеха, чтобы прекратить Безумие.

Дар Ярости (третий уровень) – Нувиша с этим Даром может Бушевать. Во время дейстиия этого Дара Нувиша получают дополнительные возможности, присутствующие у прочих оборотней как само собой разумеющееся. Также, на время действия Дара Нувиша теряет невосприимчивость к серебру, поскольку Койот не хочет, чтобы Его дети могли использовать ненависть без ущерба для себя. Этому Дару учит дух Локи.

Система: игрок делает бросок Гнозиса (сложность 7) и расходует один пункт Силы воли, чтобы получить пять пунктов Ярости. Пока хоть один пункт Ярости остаётся неиспользованным, Нувиша уязвим для серебра.

Толчок (третий уровень, Танец Умбры) – Нувиша может вызвать другого в Умбру, используя этот Дар. Этому Дару учит дух Койота.

Система: игрок бросает Гнозис (сложность равна Силе Воли цели) и расходует один пункт Гнозиса. Цель перемещается в Пенумбру помимо её воли.

Аромат мести (третий уровень) – Нувиша, используя этот Дар, может заставить другого оборотня почуять запах своего давнего врага. Обычно этот запах используется на расстоянии, но Нувиша может наделить этим запахом другую цель, со всеми вытекающими для неё последствиями, даже близкие друзья не смогут распознать подмены. Если запах используеться для конкретной цели – то он полностью маскирует собой запах жертвы. Этому Дару учит дух Скунса.

Система: Воспроизводя аромат давнего врага, игрок бросает Остроумие + Отговорку (сложность 5), если они использует этот дар для замены запаха жертвы, то он должен к ней прикоснуться, сделать бросок Остроумие + Отговорка (сложность 7) и потратить один пункт Гнозиса. Эффект Дара необратим.

Прогулка в Тень (третий уровень) – Нувиша, используя этот Дар, может посетить любую область Умбры, в том числе те, которые запретны для других оборотней. Например, Тёмную Умбру мёртвых (которую большинство Нувиша избегают как слишком мрачное и опасное место) или Царства Горизонта магов. Этот Дар преподается Гаффлингами Трикстера.

Система: Игрок должен сделать успешный бросок Гнозиса (сложность 7), Конечно, Нувиша также должен знать, куда идти.

Акт исчезновения (четвёртный уровень) – Нувиша использует этот Дар чтобы сделаться невидимым и неосязаемым. Враги, ищущие койота-оборотня, могут дотронуться до нувиша, и даже столкнуться с ним, и ничего не заметить. Этот Дар влияет на любые чувства, в том числе и сверхъестественные (Авгуры и т.п.), а также любые технические устройства слежения. Нувиша невозможно обнаружить, пока он неподвижен. Этот дар обычно используется, чтобы избежать смерти от толпы врагов, которые отчаянно хотят прикончить Нувиша. Дух Кошки учит этому Дару.

Система: игрок расходует один пункт Силы Воли и один пункт Гнозиса. Дар длиться, пока Нувиша неподвижен. Дар продолжает действовать, даже если Нувиша упадёт не по своей воле. Любая попытка Нувиша начать самому атаку моментально прекращает действие Дара.

От ворот поворот (четвёртый уровень) – используя этот Дар, Нувиша может отбросить противника на невероятное расстояние. Для этого Нувиша должен иметь физическую возможность отбросить цель с помощью силы или комбинации силы и боевого манёвра. Некоторые койоты-оборотни утверждают, что они отбрасывали противника на

несколько городских кварталов. И они не преувеличивают. Духи предков учат этому Дару.

Система: игрок бросает Ловкость + Атлетизм и асходует один пункт Гнозиса. Каждый спех утраивает то расстояние, на которое он может отбросить противника (вычисляется по общему правилу – 10 футов (около 3 м.) на каждую точку Силы). Этот Дар основан на совокупном числе успехов. Например, Нувиша с Силой 5 обычно может отбросить цель на 50 футов (~ 15 м.). С одним успехом этот же Нувиша может отбросить цель на 150 футов (~ 45 м.), с двумя – на 450 футов (~ 135 м.), с тремя – на 1350 футов (~ 450 м.), и так далее.

Закрытая дверь (четвертый уровень, Танец Умбры) – используя этот Дар, Нувиша может воспрепятствовать другим находиться в Умбре. Этот сильный Дар используется только, чтобы защищаться от Вирма. Изредка этот Дар используется, чтобы изгнать Технократов из Умбры. Дух Ткача учит этому Дару.

Система: игрок делает бросок Силы Воли (сложность 7) и тратит три пункта Гнозиса. Дар длиться сцену за каждый успех.

Врата в Умбру (пятый уровень, Танец Умбры) – Нувиша может открыть стационарный портал в Умбру. Врата – отверстие в Барьере между мирами, и открыты для любого, что или кому Нувиша позволит воспользоваться этим порталом. Никакие существа, сколь могущественными бы они не были, не могут воспользоваться порталом, пока Нувиша не позволит им сделать это. Этому Дару учит дух Трикстера.

Система: игрок бросает Остроумие и Оккультизм (сложность 8), и расходует четыре пункта Гнозиса. Врата остаются открытыми, сколько Нувиша пожелает, но в любом случае эффект длиться больше, чем одну сцену.

Цель в Умбре (пятый уровень, Танец Умбры) – Нувиша, используя этот Дар, может зашвырнуть цель в любую область Умбры, куда он только пожелает. Например, сильно искаженный Вирмом Гару может быть отправлен в

Царство Злодеяний или в серебряные воды Эребуса. Технократ может закончить свои дни в Царстве Вильда, или даже быть заброшенным через Врата Малфеаса. Этот Дар обычно используется в качестве одной из самых суровых форм наказания, или же, наоборот, в качестве особой помощи. Так, например, несколько Китейнов были переброшены ко Вратам Аркадии, чтобы воспрепятствовать их попаданию в область, далёкую от Грёзы. Этому Дару учит только Сам Койот, Своей собственной персоной.

Система: если цель уже находиться в Умбре, игрок должен сделать бросок Гнозиса (сложность 5). Если цель находиться в Царстве Геи, Нувиша должен сначала захватить цель, и тратит один пункт Гнозиса на то, чтобы переместить цель в Умбру, а затем активирует Дар. Эффект от этого Дара наступает мгновенно.

Вой Койота (шестой уровень) – Койот не только Творец, Он также и Разрушитель. Однажду Он может уничтожить всё, ибо таков Его долг. Вой Койота позволяет Нувиша вызвать малую часть Его разрушительной власти и обрушить эту энергию на противника или область. Вой Койота встряхивает природу, превращая её в неудержимую разрушительную силу. Эта власть может призвать торнадо или цунами, ураган или землетрясение. Неважно. Мало кто может противостоять той мощи и власти, которую порождает Вой Койота. Это – один из самых разрушительных Даров Нувиша, и этому Дару Койот учит только тех, кто, по Его мнению, достоин этого.

Система: грок бросает Разведку _ Оккультизм (сложность 5) и тратит пять пунктов Гнозиса. Получаемая энергия разрушает всё на своём пути (за исключением того, что решит сохранить Рассказчик). Этот Дар могут использовать только самые сильные Нувиша, и не будет работать, если враг не представляет особой угрозы

Вселенной Нувиша

Брат (Сестра)- ранг Нувиша, соответствующий Форстерну

Вагнерианцы - скрытое племя Гару, поддерживаемое Нувиша

Дедушка (Бабушка) - ранг Нувиша, соответствующий Старейшине

Дети Акулы - Рокеа

Дети Волка - Гару

Дети Ворона - Коракс

Дети Гиены - Аджаба

Дети Змеи - Нага

Дети Койота - самоназвание Нувиша

Дети Кошки - Бастет

Дети Крысы - Раткин

Дети Лисы - Кицунэ

Дети Медведя - Гураль

Дети Ящерицы - Моколе

Домен - умбральное Царство ("рилм")

Дядюшка (Тётушка) - ранг Нувиша, соответствующий Эдрину

Киба (мн.ч. Кибас) - каэрн

Кибаку - Завеса, также обозначает и Барьер

Койот - Вильд

Кузены - все прочие оборотни

Легенда - шестой ранг у Нувиша

Манабозо - форма Кринос у Нувиша

Мать-Земля - Гея

Паучиха - Ткач (Вивер)

Отец (Мать) - ранг Нувиша, соответствующий Этро

Сенде- переходная от Криноса к Латрани форма у Нувиша

Сын (Дочь) - ранг Нувиша, соответствующий Клиату

Танцоры Умбры - элитная часть Нувиша, стражи Умбры

Трикстер - Вильд

Тситсу- переходная от Хомида к Криносу форма у Нувиша

Червяк- Вирм

Щенок - ранг Нувиша, соответствующий Новичку